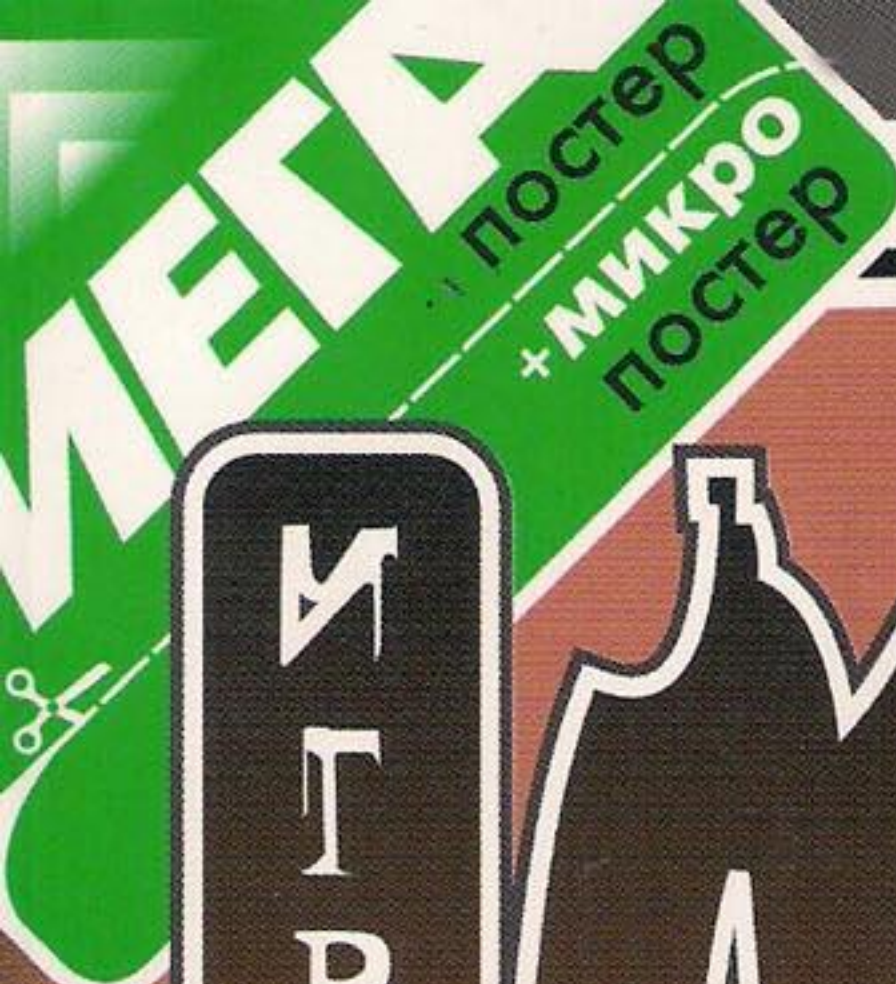




ИГРОМАН

192
СТРАНИЦЫ

(68) 2003

ISSN 1560-258



www.igromania.ru

В НОМЕРЕ

УРАГАННЫЙ БОЕВИК

**DELTA FORCE:
BLACK HAWK DOWN**

КОСМОС, СВОБОДА,
ПИРАТСТВО И ЛЮБОВЬ

FREELANCER

ГОСПОДСТВО В НЕБЕ

**ИЛ-2 ШТУРМОВИК:
ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ**

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

ВСЯ ПРАВДА ОБ ОРКАХ

WARCRAFT III: RISE OF KRILL

МЕЖДУ ЗЛОМ И ДОБРОМ

**NEVERWINTER NIGHTS:
SHADOWLORDS & DREAMCATCHER**

COUNTER-STRIKE: DE REDSQUARE

DIABLO 2: SANCTUARY IN CHAOS

MAX PAYNE: POSTAL 2

OPERATION FLASHPOINT: REAL ENEMY

МОД ДЛЯ "КОД ДОСТУПА: РАЙ"

**ОТБОРНЫЕ
ЛЕГИОНЫ
ЦЕЗАРЯ**

PRAETORIANS



ОБЛОЖКА: PRAETORIANS

МАКСИМУМ ОТ
**MAX
MAX**
МАКСИМУМ

ЖДЕМ

Curse: The Eye of Isis ♦ Lock On: Modern Air Combat ♦
Medal of Honor: Pacific Assault ♦ Mortyr 2 ♦
Prince of Persia: Sands of Time ♦ Squad Assault: West Front ♦
Syberia 2 ♦ The Four Horsemen of the Apocalypse ♦
Tropico 2: Pirate Cove ♦

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Homeworld 2 ♦ Deus Ex 2: Invisible War ♦

ИГРАМ

Воздушная мясорубка ♦ Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения ♦
Противостояние: Азия в огне ♦ Castles and Catapults ♦
Delta Force: Black Hawk Down ♦ Freelancer ♦ Gods and Generals ♦
Jurassic Park: Operation Genesis ♦ Marine Sharpshooter ♦ Praetorians ♦
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield ♦

РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА

Космические рейнджеры ♦
Горцы (Highland Warriors) ♦
Anarchy Online: The Notum Wars ♦
C&C: Generals ♦ Unreal II ♦
Impossible Creatures ♦

СВЫШЕ
300
ИГР

В НОМЕРЕ
И НА КОМПАКТЕ

Продолжение самой популярной
стратегии в реальном времени

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

АЗИЯ В ОГНЕ

На этот раз действие построено на событиях
второй и третьей арабо-израильской войны
и войны в Корее.
События охватывают
период с 1950 по 1973 годы.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- реальные сражения в четырех кампаниях
- восемь стран, участвующих в боевых действиях
- до 50 юнитов у каждой страны
- максимальная реалистичность, параметры войск соответствуют действительности
- принципиально новые юниты и строения
- улучшенный редактор миссий
- проверенный временем многопользовательский режим

©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.
E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.



данный диск можно приобрести по адресу г. Москва Багратионовский пр. д.7 корп.3. Т.Д. «Горбушкин двор» павильон F2-23



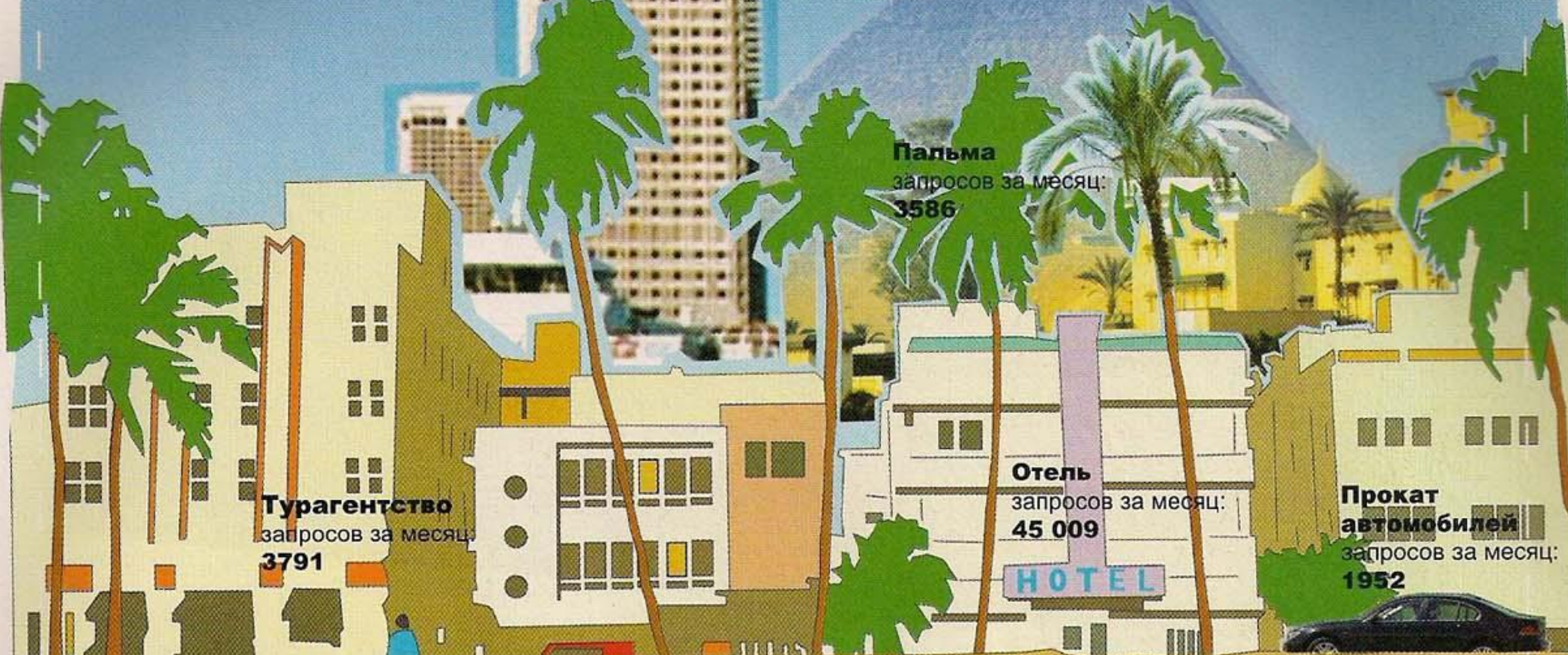
Чартер
запросов за месяц:
1922

Бронирование
запросов за месяц:
5538



Египет
запросов за месяц:
48 470

Чайка
запросов за месяц:
10 581



Пальма
запросов за месяц:
3586

Турагентство
запросов за месяц:
3791

Отель
запросов за месяц:
45 009

Прокат автомобилей
запросов за месяц:
1952



Пляж
запросов за месяц:
4926



Загар
запросов за месяц:
1003



Детский отдых
запросов за месяц:
1005

Маска
запросов за месяц:
10 823



Купальник
запросов за месяц:
4294



Спортивные товары
запросов за месяц:
2024



Детские игрушки
запросов за месяц:
1297



Фотокамера
запросов за месяц:
5853

Дайвинг
запросов за месяц:
3881

Хорошим вопросам требуются хорошие ответы.
Каждый день мы даем семь миллионов ответов миллиону любопытных граждан.
Мы находим для них лучшее в интернете. Пожалуйста, помогите нам.
Если у вас есть хороший ответ, разместите его на «Яндексе» — мы обещаем,
что его увидят только люди, задавшие соответствующий вопрос.
Это, собственно, и называется «контекстная реклама».

Купи слова.

Яndex

www.yandex.ru

adv@yandex.ru

Тел.: 748-10-33



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.ru

ДЕНЬ ПОБЕДЫ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

УЖЕ В
ПРОДАЖЕ



В ПРОДАЖЕ
С АПРЕЛЯ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

ИГРОМАНИЯ

Гомарджоба!

Три с лишним года назад я начал с этого приветствия редакторское слово, которое мне тогда выпало написать вместо Дениса Давыдова. В течение всего этого времени я был редактором разделов "Rulezz&Suxx" и "Deathmatch". И все это время "Игромания" менялась на ваших глазах. Обложка, рубрики, материалы, верстка — все стало другим, сместившись в сторону большего профессионализма. У нас появилось новое издание — "Лучшие Компьютерные Игры". Возникла необходимость координировать оба проекта, и сейчас Денис уходит на должность креативного директора издательского дома. А мне теперь предстоит непростая, но крайне интересная работа — руководить журналом с почти стотысячным тиражом. На место же редактора "Rulezz&Suxx" и "Deathmatch" мы пригласили Матвея Кумби, несколько лет проработавшего у нас автором и многим из вас хорошо знакомого.

Общая структура "Игромании", конечно, останется той, которую вы привыкли видеть. Что же касается частностей — есть некоторые идеи, как сделать журнал еще лучше. Путь к совершенству, сами понимаете, бесконечен. Так что будем стремиться.

На следующем номере нам предстоит воплотить давно принятое решение — подшить к журналу второй компакт-диск. Ибо первый и пока единственный — давно уже переполнен. Удивительно, как только с него не осыпаются все эти мегабайты. Последних теперь вместо шестисот пятидесяти станет тысяча триста. А это означает возможность выкладывать большие игровые демки, размашистые патчи, упитанные моды и сочные программы. Мы уже начали подкидывать дрожжи во всенародно любимую "Игровую зону", и к следующему номеру планируется ее активное разрастание вширь и ввысь. Впрочем, уже и сейчас она стала вылезать за свои обычные рамки. В связи с чем решили поделить ее на две части — чтобы она подгружалась с компакт-диска с прежней скоростью, а не притормаживала по причине внезапного увеличения размеров.

Еще одно недавнее событие порадовало меня почти столь же сильно, как и предложение занять главредский пост. Речь идет о конференции разработчиков компьютерных игр, сокращенно — КРИ. Это первое мероприятие подобного рода в нашей стране. Отечественная игровая индустрия продолжает набирать обороты — здорово! Даже сам факт свершения КРИ чрезвычайно вдохновил участников и гостей конференции, среди которых были как звезды российского игрового небосклона, так и молодые и пока малоизвестные разработчики. Само собой, на КРИ бессменно дежурили наши отважные корреспонденты — новоиспеченный редактор Матвей Кумби и неизменно-апельсиноподобный Илья "Or@nge" Виктор. В своих блокнотах и на фотопленках они унесли немало ценной информации, коей и спешат поделиться на страницах "Новостного меридиана". Читайте сразу вслед за новостями игрового мира — краткий, но очень эмоциональный репортаж о лучших проектах конференции.

Из шести вышедших за месяц серьезных, ожидаемых проектов ни один не провалился в бездонную чашу геймерского разочарования. Более того — ни один из них не оказался проходным. Фактически, мы получили сразу шесть если не хитов, то очень крепких игр в шести разных жанрах. На давно пустующий рынок космических симуляторов упал метеорит Freelancer и взорвался тысячей цветных осколков, на какое-то время затмив собой для поклонников жанра все прочие игры. И пусть игра оказалась не настолько динамичной и разнообразной, какой ее ожидали увидеть, — но она заполнила вакуум в жанре, а это уже немало.

"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" оказался той самой полной чашей "расширений и дополнений", которую так давно жаждали осушить фанаты этого эпохального авиасима. У игры ну абсолютно все на месте — не придерешься. Продукт полностью готов к употреблению. Обложечные Praetorians удивили четкостью тактического каркаса и порадовали великолепными пейзажами лесистой страны Галлии. Последний из детей Тома Клэнси — Raven Shield — вышел самым статным и самым умным в семье. С одной стороны, любителей заморить террориста в Rainbow 6 накроет легкое дежавю, с другой — они сделают массу неожиданных открытий. Подробности читайте в блестящем репортаже нашего специалиста по спецназу Андрея Александрова. А рядом — его же полевые зарисовки из Африки, с места боевых действий подразделения "Дельта". Которое в этот раз вообразило, что снимается в боевике, где неуязвимые герои пачками косят врагов пулеметным огнем с вертолетов, из джипов и просто с рук. Необычно — зато бесшабашно и весело. Ну а завершает раздел серия военных конфликтов времен "холодной войны". "Азия в огне" — примерно то же, что и последнее "Противостояние", только в сирийско-египетском и арабо-израильском антураже. На фоне того, что сейчас творится с миром, подобные игры приобретают несколько зловещую актуальность — но все же не стоит забывать, что это только игры, не больше и не меньше.

Немного отвлечься от мрачных мыслей о ближайших перспективах человечества поможет рассказ "3D Action в натуре", опубликованный в нашей мигрирующей рубрике "Перекресток миров". Рассказ этот очень долго шел к читателю — но он, несомненно, относится к категории тех вещей, которые стоит подождать. Его литературное качество — на весьма высоком уровне, что, к сожалению, пока не столь частое явление в области рассказов по мотивам игр.

В завершение упомяну еще один материал из числа важных не только для геймера, но и для любого, кто имеет дело с компьютером. Константин Артемьев собрал и обобщил известные на данный момент сведения о новой операционной системе пр-ва Microsoft — Windows Longhorn. Из соответствующей статьи вы сможете узнать, что такого интересного готовят для нас Билл Гейтс и компания. А готовят они... уу... словом, читайте.

Олег Полянский
rod@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2003



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Редакторы

Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

Федор Усаков (fedor@igromania.ru)

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Николай Перасов (pegasoff@igromania.ru)

Илья Викторов (orange@igromania.ru)

Дизайн и верстка

Денис Ганночка (donden@igromania.ru)

Роман Грыных (wanderer@igromania.ru)

Дмитрий Голубничий (gerocunst@igromania.ru)

Илья Галиев (ib@igromania.ru)

Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)

Программирование сайта и компакта

Денис Валеев (dionis@igromania.ru)

Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)

Творческо-производственный состав

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)

Технический состав

Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)

Дмитрий Коноваленко (dikon@igromania.ru)

Вредоносный состав

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Вдохновляющий состав

Катя Синичкина (kat@igromania.ru)

Технический редактор и корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»

Генеральный директор

Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

Креативный директор

Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

Директор по рекламе и маркетингу

Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Ирина Булаян (irinab@igromania.ru)

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)

Серьян Смакаев

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова,

Валерий Рогозов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)

Тел. (095) 231-2365, 730-4014

Тел./факс 231-2364

e-mail: rod@igromania.ru

сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.

Отпечатано в в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Ari"

© «Игромания», 1998-2003.

Тираж 92,850.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-17

Игры	06
Индустрия	10
Россия	12
Интересности	13
Даты выхода игр	09
Конференция Разработчиков Компьютерных Игр (КРИ)	14

CD-МАНИЯ

18-32

Руководства и прохождения	18
ИГРОВАЯ ЗОНА	18
Тема компакт №1: Warcraft III: Rise of Krill	21
Тема компакт №2: Neverwinter Nights: Shadowlords & Dreamcatcher	22
Игровые обои	26
Демоблок	27
Deathmatch	27
По журналу	27
Мозговой штурм	28
Софтверный набор	28
Драйвера	31
Всякое разное	32

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

34-53

В разработке: Первый взгляд	34-37
Medal of Honor: Pacific Assault, Mortyr 2	34
Prince of Persia: Sands of Time	35
Scrapland, Syberia 2	36
Wolverine's Revenge	37

В разработке: Будем ждать?

40-53

The Four Horsemen of the Apocalypse	40
Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	44
Tropico 2: Pirate Cove	46
Squad Assault: West Front	48
Lock On: Modern Air Combat	50
X2: The Threat	52

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

54-56

Homeworld 2	54
Deus Ex 2: Invisible War	55

R&S: ВЕРДИКТ

58-83

Вердикт: Краткие обзоры

58-67

1914: The Great War, Alex Ferguson's Player Manager 2003, Anno Domini 1193	58
Armored Assault, The Campaigns of la Grande Armee, Castles and Catapults	59
Eternal War: Shadows of Light, Gods and Generals, Jurassic Park: Operation Genesis	60
Marine Sharpshooter, Toon Quad (Большие гонки 2 — Трасса), Tony Tough and the Night of Roasted Moths (Тони Крутони: Бешеная тыква), Вляпли!	62
Воздушная мясорубка (Air Strike)	64

Вердикт: Краткие обзоры. Локализации

52-54

Отряд "Дельта": Операция "Спецназ", Скорость: Адреналиновый туннель	64
---	----

Даты выхода локализаций

65-67

Новые поступления	65
В разработке	65
В продаже	67

Вердикт: Дождались!

68-83

Freelancer	68-69
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	70-71
Praetorians	72-74
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	76-78
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Down)	80-81
Противостояние: Азия в огне	82-83

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

84-89

История спецназа. Часть VI: Спецназ СССР и России	84-87
Рога и копыта. Новая информация о Windows Longhorn	88-89

DEATHMATCH

90-99

Новости Deathmatch	90
Quake III Arena	90
Unreal Tournament 2003	90
Warcraft III: Reign of Chaos	92
Counter-Strike	94

Deathmatch: Киберспорт

96-99

Вести с полей	96
Репортаж со Второго Российского Чемпионата по "Ил-2 Штурмовик".	97

ИГРОСТРОЙ

100-125

ВСКРЫТИЕ

100-101

Футбол будущего. Постапокалиптический боулинг на траве в FIFA 2003	100
--	-----

МАСТЕРСКАЯ

102-119

Сам себе генерал. Редактор карт к Command & Conquer: Generals	102-103
Будни вивисектора. Основы картостроительного мастерства в редакторе Impossible Creatures	104-105
Космическая одиссея. Основы картостроения в O.R.B.	106-108
Гномы в киберпанковском мире. Редактор для The Elder Scrolls III: Morrowind, ч.2	110-112
Нереальное редактирование 2003, ч. 2. "Шлифовка" уровня и обучение ботов	114
Стальные титаны. Основы работы в редакторе миссий MechWarrior 4	116-117

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

1914: The Great War	-58
Age of Mythology	-19, 96
Alex Ferguson's Player Manager 2003	-27, 58
Aliens vs Predator	-26
Amazing Tetris	-27
American McGee's Alice	-26
Anarchy Online: The Notum Wars	-18, 158
Anno Domini 1193	-58
AquaDigger3D	-27
AquaNox 2 Revelation (АкваНокс 2: Открытие)	-165, 192
Armored Assault	-59
Atlantis Underwater Tycoon	-27
Avernum	-6
Axe Rage	-14, 17
Battlefield 1942	-20, 27, 96
Big Mutha Truckers	-27
Bionicle	-10
Bridge 3000	-11
Cabela's Off-Road Adventures 3	-164
Castles and Catapults	-59
Chess 2003	-11
ChickenShoot	-10
Civilization III	-26
Command & Conquer: Generals	-18, 20, 102
Counter-Strike	-20, 26, 94, 96
Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	-44
Cycling Manager 3	-8
Delta Force: Black Hawk Down (Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб")	-27, 28, 80, 119, 164, 191
Deus Ex 2: Invisible War	-55
Diablo II: Lord of Destruction	-20
Disciples II: Dark Prophecy	-8
Disciples II: Guardians of the Light	-8
Disciples II: Servants of the Dark	-8
Duke Nukem 3D	-11
Duke Nukem Forever	-9
Dungeon Keeper II	-20
Earth 2160	-9, 10
Elder Scrolls III: Morrowind	-20
Enter the Matrix	-10
Eternal War: Shadows of Light	-60
Europa 1400: The Guild (Европа 1400: Гильдия)	-191
Europa Universalis 2	-164
Even More Incredible Machine	-165
Exarch	-8
Exile	-6
Fallout 2	-21
Fatman Adventures	-27
FIFA 2003	-28, 96, 100
Fight Hard 3D	-17
Freelancer	-18, 28, 68
Galactic Civilizations	-27
Geneforge	-6
Ghost Recon	-96
Gods and Generals	-60
Grand Theft Auto	-13
Grom	-12, 18, 191
GTA 3	-21, 26
Half-Life	-96
Halo	-96
Hang 3001	-27
Harbinger	-27
Hard Truck: 18 Wheels of Steel	-164
Hearts of Iron (День Победы)	-18
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	-11
Heroes of Might and Magic IV	-13, 21
Homeworld 2	-54
Hybrid	-7
I Was An Atomic Mutant	-165
IGI 2: Covert Strike	-164, 165
Impossible Creatures	-18, 104
Indiana Jack	-11
Jagged Alliance II (Агония Власти)	-22
Jazz Jackrabbit 1	-165
Jazz Jackrabbit 2	-165
Jedi Knight II: Jedi Outcast	-24
Jurassic Park: Operation Genesis	-60, 164
Jurassic Park: Project Genesis	-27
Kaboom Cola	-27
KnightShift	-9
Kyodai Mahjong	-26
Lethal Dreams: The Circle of Fate	-14
Line of Sight: Vietnam	-27
Lock On: Modern Air Combat	-50
Lode Doomer	-27
Mad Dog McCree	-27
Mafia: The City of Lost Heaven	-11, 18, 24
Marine Sharpshooter	-27, 62
Master of Orion	-191
Master of Orion 3	-18, 164
Max Payne	-11, 24
MechWarrior	-7
MechWarrior IV	-28, 116
MechWarrior IV: Mercenaries	-27
Medal of Honor: Allied Assault	-96
Medal of Honor: Pacific Assault	-34
Medal of Honor: Spearhead	-27
Might and Magic IX	-13
Mortyr 2	-34
NBA Live 2003	-12
Need for Speed: Hot Pursuit II	-6
Neighbours From Hell	-22
Neverwinter Nights	-106
Off-World Resource Base	-24
Operation Flashpoint	-24

тестировать.

Наконец, самое неприятное известие пришло из компании **Sierra**. И хотя официальных заявлений никто пока не делал, есть все основания верить источникам информации. А информация такова — выход **SWAT: Urban Justice** в очередной раз откладывается... аж до 2004 года! Плюс ко всему, игру не будут показывать на ежегодной выставке **E3**. При всем при этом никаких разъяснений о причинах столь внушительной отсрочки получить не удалось.

Австралийская тайна

Вы только что вернулись домой — в славный австралийский город Сидней. На своем автоответчике вы обнаруживаете сообщение от дядюшки Фреда — бывшего частного детектива. В этом сообщении дядя просит немедленно приехать к нему — а вы, как добропорядочная племянница, тут же срываетесь с места. По приезде перед вами предстает далеко не та картина, которую вы ожидали увидеть. Дом дядюшки оцеплен полицией, а самого Фреда кто-то похитил.



The Sydney Mystery

Но полицейские кордоны не останавливают любознательную племянницу, которая во что бы то ни стало хочет найти любимого дядю. Проникнув в дом Фреда, вы начинаете собственное расследование, в ходе которого узнаете, что в последние дни в Сиднее прогремело несколько взрывов. А ваш дядюшка, судя по всему, занимался выяснением обстоятельств произошедшего, пытался докопаться до организаторов терактов и в итоге перешел кому-то дорогу. Кому именно — вам предстоит узнать в новой игре от **Twilight Software** под названием **The Sydney Mystery**. Примечательно, что разработкой игры занимается всего один человек — **Брэндон Ревиль**. Тем не менее вас ждут более двухсот сорока различных сцен, семнадцать локаций (все, естественно, в Австралии) и живое общение с одиннадцатью персонажами. По сути, **The Sydney Mystery** — это фото-видео-адвенчура. В процессе игры вы не только займетесь разгадкой разнообразных задач, но и познакомитесь с наиболее известными австралийскими достопримечательностями, вроде знаменитой Сиднейской Оперы. Выйти игра должна в самое ближайшее время.

Дополнительные последователи

Strategy First распространила пресс-релиз, в котором были анонсированы два самостоятельных дополнения для небезызвестной стратегии **Disciples II: Dark Prophecy**. Первое дополнение будет называться **Disciples II: Guardians of the Light**, а второе — **Disciples II: Servants of the Dark**. В **Guardians of the Light** геймеры смогут играть за одну из двух добрых рас — **Empire** и **Mountain**

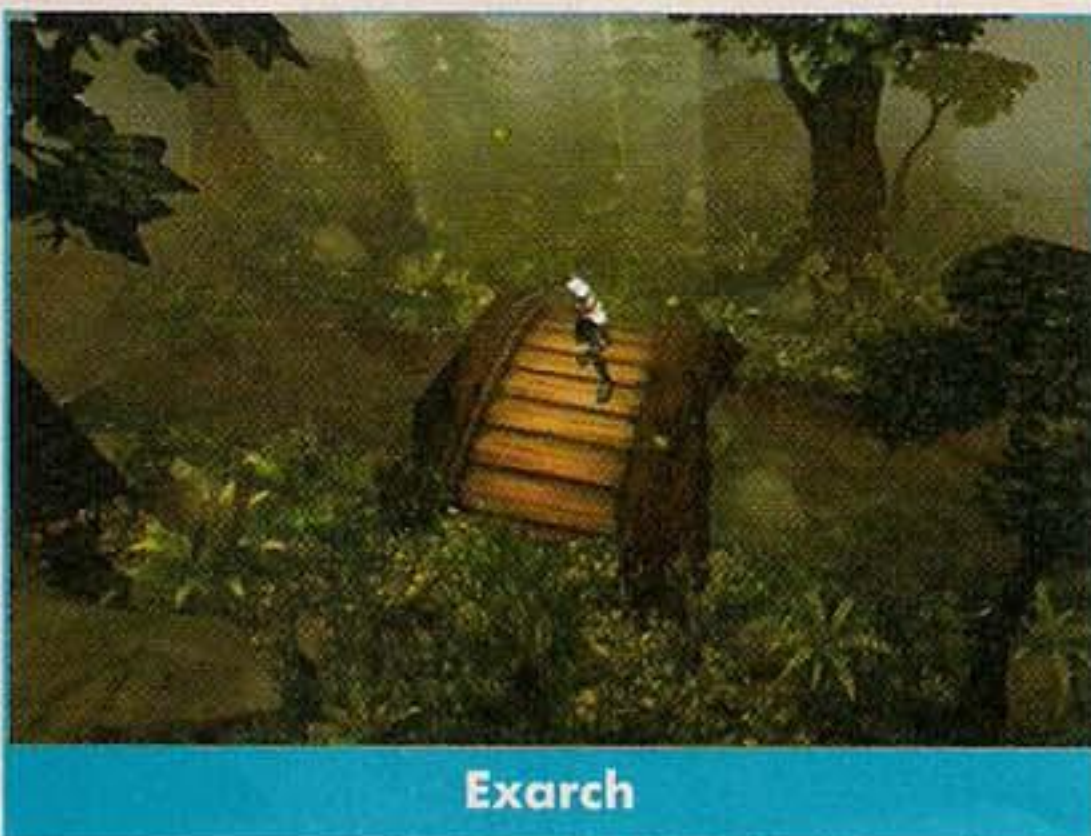


Disciples II: Dark Prophecy

Clans, а в **Servants of the Dark** — за две расы зла: **Undead Hordes** и **Legions**. Поскольку дополнения являются абсолютно независимыми и не требуют установки оригинальных **Disciples II**, их можно будет объединить в единое целое и играть за все четыре расы. Каждое из дополнений включает в себя две новые кампании, генератор карт, шестнадцать сингловых и мультиплеерных карт, а также все существующие обновления для оригинальных **Disciples II**. Помимо этого, игроков ждут новые графические изыски, три новых специальных персонажа, новые музыкальные треки и многое другое. Что касается дат выхода, то они уже определены. **Guardians of the Light** появятся уже в мае, а **Servants of the Dark** чуть позже — в июне.

Имперские страсти

Представители компании **NCsoft Corporation** решили поделиться с игровой общественностью некоторыми сведениями относительно своего нового онлайн-экшен/RPG-проекта — **Exarch** (старое название — **Trade Wars: Dark Millennium**). Разработкой занимается студия **Realm Interactive**. Действие игры разворачивается в далеком будущем и далекой Вселенной. Могущественная Империя развалилась, оставив некогда правившую династию Эксархов ни с чем. Теперь перед ними (а следовательно — и



Exarch

нами) стоит задача — спасти то немногое, что осталось от Империи, определив таким образом дальнейшую судьбу мира. Выполнение различных заданий — неотъемлемая часть игры, успешно сочетающей в себе элементы экшена и адвенчуры. Мир **Exarch** огромен и разнообразен: средневековые традиции без каких-либо проблем сосуществуют с футуристическими реалиями. Нам предстоит исследовать как мистические леса, так и катакомбы пришельцев; сражаться на мечах, а через несколько минут — вести ожесточенную перестрелку из плазменных пушек. В наши противники записались мутанты, восставшие из мертвых, драконы, роботы и прочие злобные супостаты. Такую необычную концепцию игры придумал не кто иной, как создатель комиксов **Джо Мадурейра**, известный по ко-

Даты выхода игр

Апрель

Ace of Angels	14
White Fear	15
TOCA Race Driver	16
IndyCar Series	20
Postal 2	20
Port Royale	21
Tomb Raider: The Angel of Darkness	24
Steel of Haste	25
Duality	30

Май

Escape from Alcatraz	02
Silent Storm	14
Dragon Empires	14
Enter the Matrix	15
World Championship Snooker 2003	15
X2 — The Threat	15
Citizen Zero	16
Gothic II	16
Imperium Galactica III: Genesis	20
Wildlife Park	20
Chaser	25
Xpand Rally	26
Cold Zero: The Last Stand	27

Июнь

Will Rock	04
Shade: Wrath of Angels	10
Republic: The Revolution	14
DX2: Invisible War	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
Horizons: Empires of Istar	16
Y-Project	16
KnightShift	20
Cycling Manager 3	21
Karma: Immortality	24
Lock On: Modern Air Combat	25
FireStarter	26
Commandos 3	27
Warcraft III: Frozen Throne	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

миксам **Battle Chasers**, а также ранее работавший над детищем компании **Marvel** — **X-Men**.

Крути педали

GMX Media приобрела права на издание третьей части игры из популярной серии велосипедных симуляторов-менеджеров — **Cycling Manager**. В **Cycling Manager 3** вас ждут около десяти этапов чемпионата мира, включая Тур де Франс и Джиро. Вы, как единоличный владелец команды, сможете не только управлять финансовой стороной дела, но также определять гоночную стратегию и даже выбирать, сколько времени ваши подопечные должны тратить на тренировку. Среди нововведений следует также отметить систему разделения сезонных целей, которые вам необходимо достичь для продления



Cycling Manager 3

Operation Flashpoint: Resistance	26, 27
Ostrich Runner	14
Pet Racer	11
Pet Soccer	11
Planet Prison	10
Post Mortem	191
Postal II	26
Praetorians	18, 27, 72
Prince of Persia: Sands of Time	35
Project Earth	6
Project Earth 2	6
Puzzle Balls	27
Quake 2	96
Quake III Arena	24, 27, 90, 96
Rabid Dogs	10
Return to Castle Wolfenstein	24, 96
Rise of Nations	7
Rocka's Quest	11
Scrapland	36
Serious Sam	11
Shadow of Destiny	27
Shadow Warrior	11
Silent Hill 2	191
Silent Hill 2 — Directors Cut	27
SimCity 4	27, 191
SM	11
Soldier of Fortune II	96
Space Haste II	11
Speedway Grand Prix	11
Splinter Cell	10, 191
Squad Assault: West Front	48
SSX Tricky	96
Star Wars Galaxies	7
Starcraft	24
Starcraft: Brood War	26, 27, 96
Sudden Strike 2 (Противостояние 4)	24
S.W.A.T.: Urban Justice	8
Syberia 2	36
Tetris Vision	27
The Campaigns of la Grande Armee	59
The Elder Scrolls III: Morrowind	26, 28, 110
The Four Horsemen of the Apocalypse	40, 190
The Incredible Machine	165
The Movies	12
The Sims Online	11
The Sydney Mystery	8
Tom Clancy's Splinter Cell	18
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	24, 27, 76, 96, 189
Tom Clancy's Splinter Cell	27
Tony Tough and the Night of Roasted Moths (Тони Крутони: Бешеная тыква)	62
Toon Quad (Большие гонки 2 — Трасса)	62
Trade Wars: Dark Millennium	8
Troll	27, 164
Tropico 2: Pirate Cove	46
Uncommon Valor	27
Unreal	13
Unreal II: The Awakening	18, 26
Unreal Tournament	96
Unreal Tournament 2003	27, 90, 96, 114
Warcraft III: Reign of Chaos	18, 21, 92, 96
Warlords IV: Heroes of Etheria	10
Warp Assault	27
Will Rock	12
Wish	6
Wolverine's Revenge	37
X2: The Threat	52
You are EMPTY	17
Блицкриг	16, 17, 27, 191
В тылу врага	15, 17
Вляпли!	62
Воздушная мясорубка (Air Strike)	64
Вторая мировая	15
Горцы (Highland Warriors)	18
Горький-17	12
Европа 1400: Гильдия	27
Ил-2 Штурмовик	15, 27, 97
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	26, 27, 28, 70
Казаки: Европейские Войны	19
Князь 2	27
Код Доступа: РАЙ (Paradise Cracked)	18, 19, 27
Корсары 2	17
Космические рейнджеры	18, 27, 192
Магия войны	16, 17
Механоиды	17
Операция Silent Storm	16, 17
Отряд "Дельта": Операция "Спецназ"	64
Периметр	17
Прекрасный лик смерти	165
Противостояние: Азия в огне	82
Скорость: Адреналиновый туннель	64
Тринадцатый подвиг Геракла	12
Черный оазис	192

Внекомпьютерные игры

A Game of Thrones	167
Advanced Dungeons&Dragons	28
Armageddon 2089	166
Crimson Skies	166
Dungeons&Dragons	168, 172
d20 Modern	28
Greyhawk	28, 168
Mage Knight	28
Magic: The Gathering	28, 167
Star Wars RPG	28
VOID	166
WarCry	167
Warhammer	172
Warhammer 40K	166
Warlord CCG	28, 172
Кольцо Власти	174

Громы и молнии. Создание спецэффектов в 3D Studio Max	118-119
Мастерская: Игровые редакторы	119
Delta Force: Black Hawk Down (Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб")	119
САМОПАЛ	120-125
Мастерская творца. Создание текстового редактора	120-122
Беспредел простоты, ч. 3. Использование ActionScript	123-125
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	126-145
Железные новости	126-127
Тестирование	
Плоскость видения	128-133
NVIDIA GeForce FX. Приоткрывая дверь в будущее	134-138
Сделай сам	
Основы домашнего железнотделания. Уровень 3	140-141
Новости рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	142-143
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	144-145
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	146-147
"Вот поставил себе Windows XP. Все замечательно, но он ОЧЕНЬ долго грузится..."	146
ИНТЕРНЕТ	148-159
Новости Интернета	148-149
Седьмое рождение "Оперы"	150-151
Домашняя паутина. Создание сети в домашних условиях	152-154
Интересное в Сети	156-157
Игра в онлайн	
Anarchy Online: The Notum Wars. Пособие для сетевого анархиста	158-159
АНТИХАКЕР	160-162
Огненные титаны. Интервью с разработчиками Kaspersky Anti-Hacker и Agnitum Outpost	160-162
КОДЕКС	164-165
Стандартные коды	164
Шестнадцатичные коды	164
Игровые ресурсы	164
Классика	165
Easter Eggs	165
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	166-175
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	166-167
Greyhawk: достоверный сказочный мир. Классические сеттинги D&D	168-170
Внебрачное дитя D&D и Warhammer. Warlord CCG	172-173
Война по законам фэнтези.	
Практические советы на примере "Кольца Власти"	174-175
ПОЧТА "МАНИИ"	176-178
Поиск радости в старости, перевоспитание компьютером, автородео на "Запорожцах" и ударная сдача экзаменов на основе игровых знаний	176
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ	180-184
Рассказ "3D ACTION В НАТУРЕ"	180-184
ЮМОР	186-188
Анекдотический микс	186
Цитаты о развитии науки и техники	188
Виртуальная любовь	188
МИКРОПОСТЕР	189-190
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	189
The Four Horsemen of the Apocalypse	190
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	191-192
Тест №33. Глубокое погружение	191
Скринтурс №05. Май	191
Подведение итогов за №3/2003	192
Участие в конкурсах "Тест" и "Скринтурс"	192

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ
THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

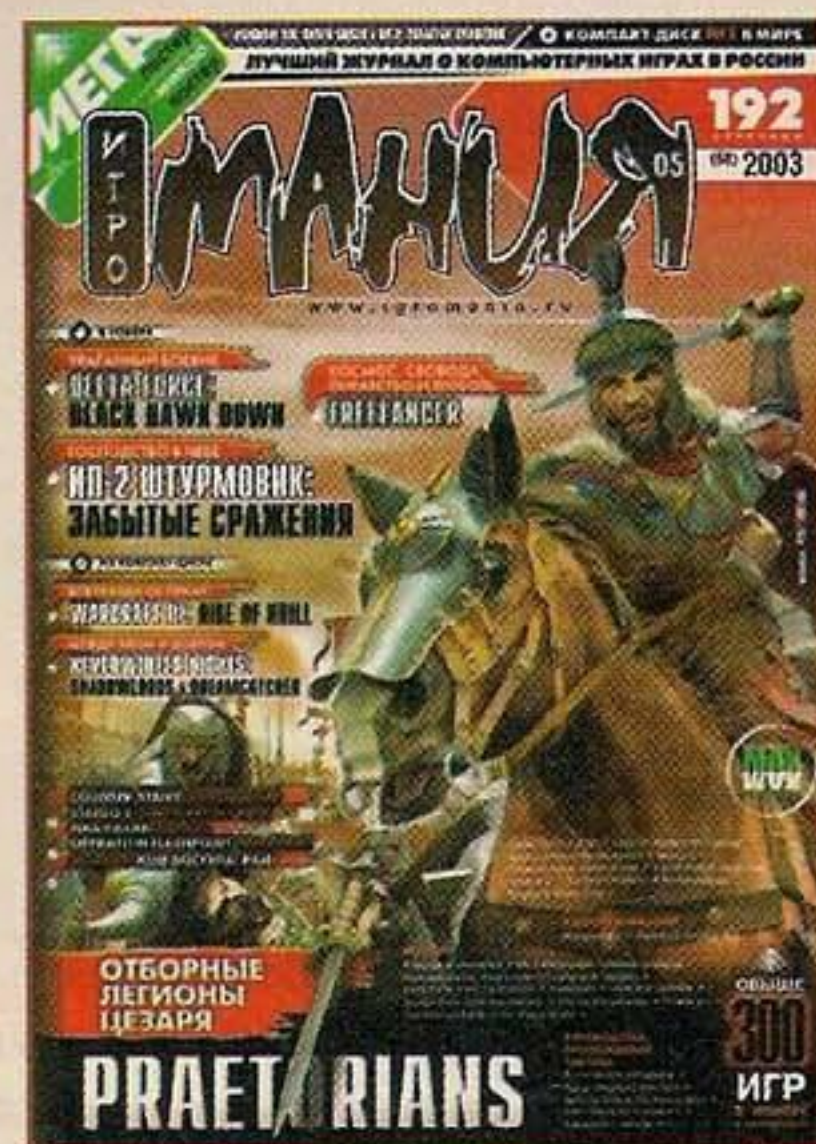
РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

Руссобит-М	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1С	4-я обложка

В номере:

1С	02, 23, 57, 63, 79, 109, 115, 139, 185, 187
DataForce	163
NMG	33
Автоматизация Софт	149
Акелла	07, 09, 11, 13, 19
Бука	43, 75
Звезда	171
МедиаХауз	35
MTU-Интел	155
Новый диск	25
Руссобит-М	61, 113
Саргона	167
Софт Клуб	29
Хобби-Игры	179
Яндекс	01



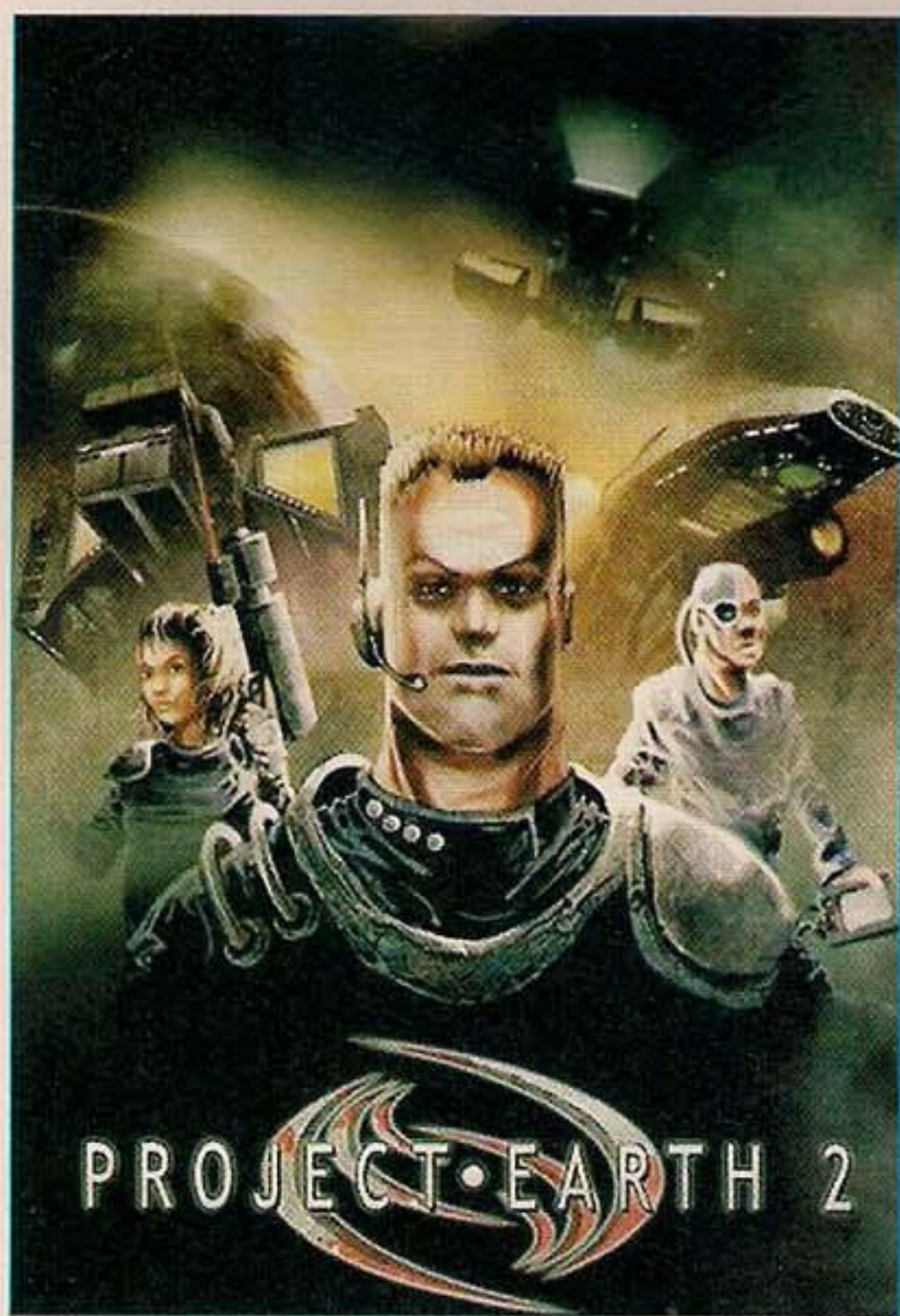
НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Земляной проект

Ребята из CITY Interactive анонсировали продолжение прошлогодней космической стратегии — **Project Earth**. Сюжет игры разительно отличается от большинства игр жанра, в которых вам чаще всего приходится сражаться с инопланетными тварями. Во второй части **Project Earth** игроку предстоит возглавить небольшую группу планетарных изгнанников, которые всего-навсего хотят доказать свою невиновность. Видимо, через военные действия...



Особая гордость разработчиков — интерфейс. Он интуитивно понятен, и с его помощью не составит труда разобраться в игре за несколько минут. В то же время вы получите доступ к большому числу разнообразных опций. При этом различные кнопки и информативные надписи не будут занимать большую часть экрана, так что вы с легкостью сможете следить за всем происходящим и вволю наслаждаться красочными пейзажами и батальными сценами. Благо по сравнению с предшественником **Project Earth 2** ушел далеко вперед в графическом плане. Новомодный трехмерный движок не оставит равнодушным даже самого закоренелого скептика. Плюс ко всему разработчики обещают нам оригинальный саундтрек, призванный усилить общее впечатление от игры. Что касается примерных сроков выхода, то они уже определены — четвертый квартал 2003 года.

Вершитель судеб

Spiderweb Software, авторы таких нашумевших RPG-серий, как **Exile** и **Avernum**, продолжают окучивать еще один сериал — **Geneforge**. Во

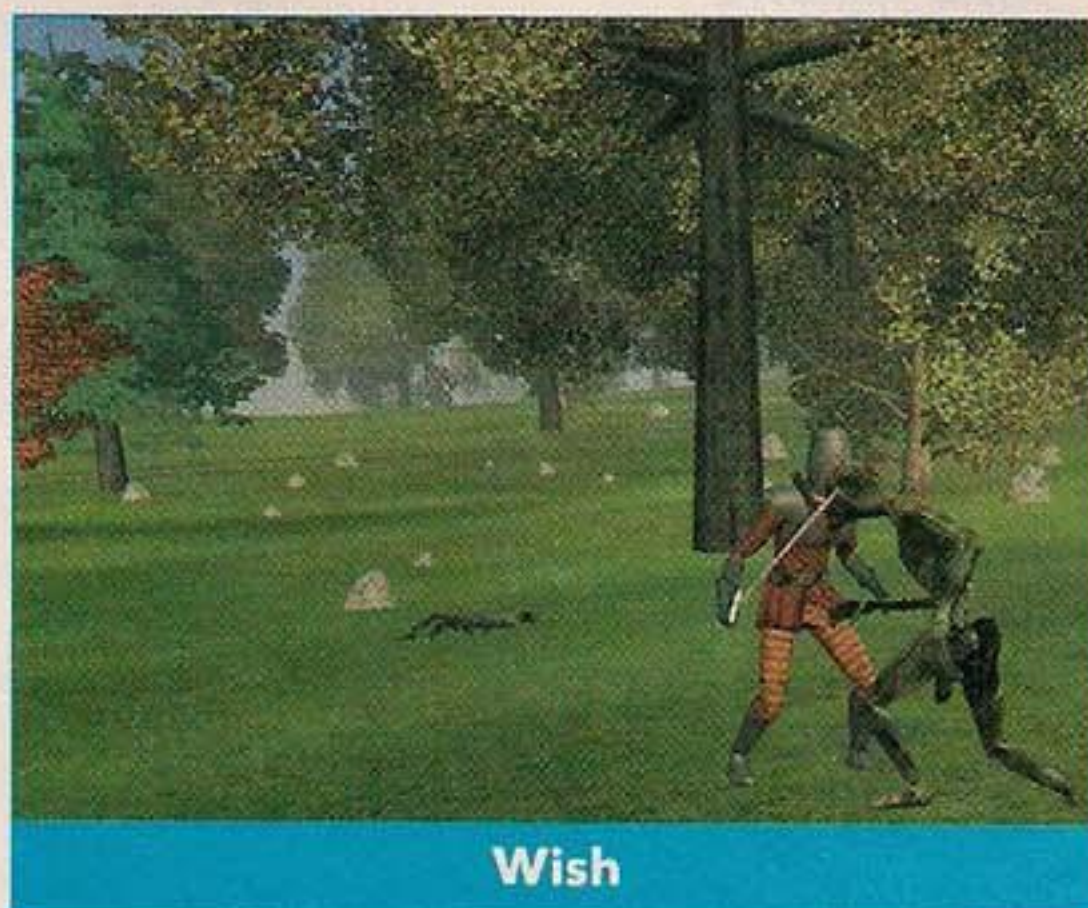


второй части **Geneforge** вам предстоит играть роль ученика касты Создателей. Весь мир боится и уважает Создателей за их уникальные магические способности, главная из которых — созидать. Так, например, если вам нужен живой помощник, вы можете с легкостью... создать его, при этом он будет безгранично предан и готов умереть за вас в любой момент.

...И вот однажды вы и ваш учитель отправляетесь на, казалось бы, совершенно обычное задание. Но как это часто бывает, простота оказывается обманчивой. На вас откуда ни возьмись выскакивают полчища монстров, ваши союзники в одно мгновение становятся врагами, а ваш учитель бесследно исчезает. Вскоре вы узнаете о тайном заговоре против Создателей. У других каст дела идут, мягко говоря, не шибко, но при этом у каждой касты есть что предложить в обмен на ваши услуги. Теперь перед вами стоит выбор: остаться верным своим или же вступить в борьбу за передел огромного мира **Geneforge**. Ваше решение будет определять всю сюжетную линию игры. Разработчики обещают, что в зависимости от выбора касты нас ждут совершенно разные сюжетные повороты — таким образом обеспечивается очень высокая реиграбельность. Выход **Geneforge 2** намечен на лето этого года.

Массовое желание

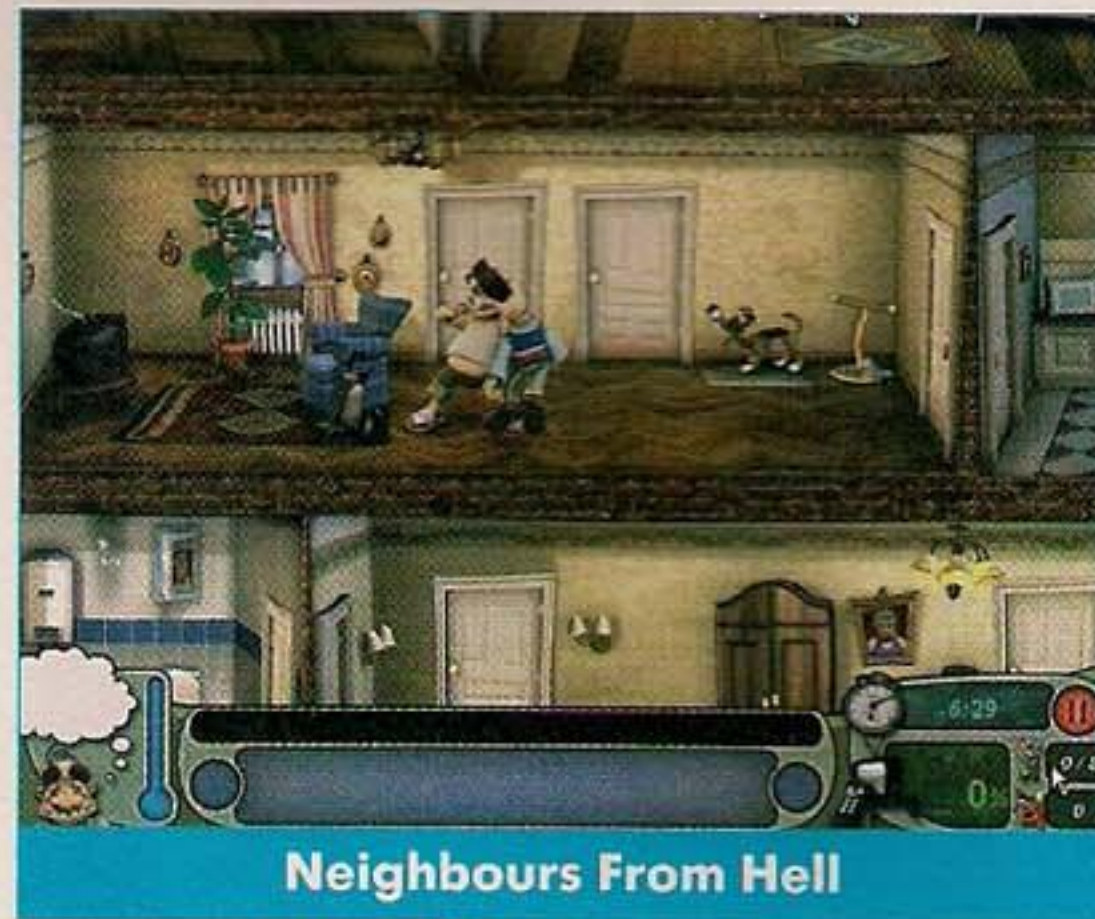
Не так давно открытая компания разработчиков **Mutable Realms** объявила об идущей разработке новой многопользовательской онлайн-



новой RPG с лаконичным названием **Wish**. На данный момент об игре известно всего ничего. Во-первых, она создается на новом движке **NDL Gamebryo**. Во-вторых, в игре будет использоваться новая технология, за счет которой игровой мир обрабатывается одновременно несколькими серверами. При этом не будет никаких серверных разграничений (мол, ты на этом сервере играешь, а я на другом, так что вместе поиграть ну никак не получится). Таким образом, в **Wish** смогут одновременно находиться уже не сотни, а десятки тысяч игроков! Очевидно, что подобная схема впоследствии потребует серьезных технических ресурсов, но это, как говорится, уже детали. А пока известно лишь, что игра будет представлена общественности на ежегодной выставке **E3** в мае. Бета-тестирование **Wish** должно начаться в конце 2003 года, ну а релиз запланирован на зиму 2004 года.

Адские соседи

JoWood Productions анонсировала свой новый проект — игру **Neighbours From Hell**, представленную в виде... четырнадцатисерийного телевизионного шоу. В качестве главной звезды этого шоу вам предлагается докучать собственному соседу. Для этого главному герою Вуди предстоит использовать большой набор разнообразных "докучательских" трюков и ловушек. Успех каждой миссии зависит не только от грамотной расстановки ловушек, но и от вашего умения не попадаться соседям на глаза. Да, и не забывайте про домашних животных соседа, которые пристально следят за окружающей обстановкой, всячески мешая в нашем издевательствах.



ком деле. Логические задачи и выходы на "задания" будут чередоваться с юмористическими врезками на тему добрососедской жизни. Ну а чтобы вы придумывали все более и более изощренные способы подставить соседа, в игре будет специальная система рейтингов и наград. Картину дополняет веселая мультяшная графика и незамысловатый интерфейс, разобраться в котором под силу даже ребенку. Начать виртуальные издевательства над соседом вы сможете в самое ближайшее время, а пока, если хотите, попрактикуйтесь на реальных. Только не увлекайтесь.

Вулканический гибрид

Компания **Vulcan Software** выступила с анонсом нового экшена под названием **Hybrid**. Сюжетная линия игры проста до безобразия. Вы — лейтенант **Марек Хейл**, несущий службу на грузовом корабле

СРОЧНО ВНОМЕР

Металлолом



Если спросить любого геймера, какой робосим он знает, в ответ с девяностопроцентной вероятностью можно будет услышать: MechWarrior. Но увы, всему хорошему рано или поздно приходит конец. Так случилось и на этот

раз: железные "Мехи" приказали долго жить. По заявлению одного из разработчиков, в последнее время ребята прилагали нечеловеческие усилия, чтобы выпустить очередное продолжение — MechWarrior 5. Тем не менее, было принято решение не продолжать знаменитую серию игр. Какова же причина, недоуменно спросите вы. А причина проста — жанровый застой. Разработчики считают нецелесообразным делать очередного "Меха", который, по сути, будет как две капли воды похож на своих предшественников, не принесет ничего нового в жанр и не оправдает ожидания поклонников. Правда, по словам разработчиков, конец эпохальной серии MechWarrior отнюдь не возвещает о похоронах самой идеи развития подобных робосимов. Просто-напросто жанру нужен небольшой перерыв, чтобы потом вновь громко заявить о себе. Впрочем, это будет уже другая история... и другая серия игр.

Navasota. И вот в один прекрасный (или не очень?) момент, решив немного вздремнуть после трудового дня, вы просыпаетесь от завываний охранных сирен корабля, оглушительных взрывов и душераздирающих криков членов экипажа. Может быть, это всего лишь сон, и нужно лишь ущипнуть себя, чтобы проснуться? Мечтать не вредно... только вот в Hybrid нет места грезам.

Игра будет построена на новоиспеченном движке Mother3D, разработкой которого ребята из Vulcan Software занимались аж четыре года. Руководитель проекта Пол Кэррингтон заявил, что с нетерпением ждет массовой демонстрации результатов этой работы. Разработчики хотят показать миру новое поколение экшенов, в которых графическая составляющая будет успешно дополняться интерактивными элементами. По словам Пола, в Hybrid нас ждут многочисленные способы убийства врагов и неограниченные возможности по их одурачиванию. А благодаря использованию сложной физической модели и новых подходов к разработке искусственного интеллекта играть в Hybrid будет необычайно интересно. Что касается даты выхода проекта, то она пока не называется.

Эти подождут...

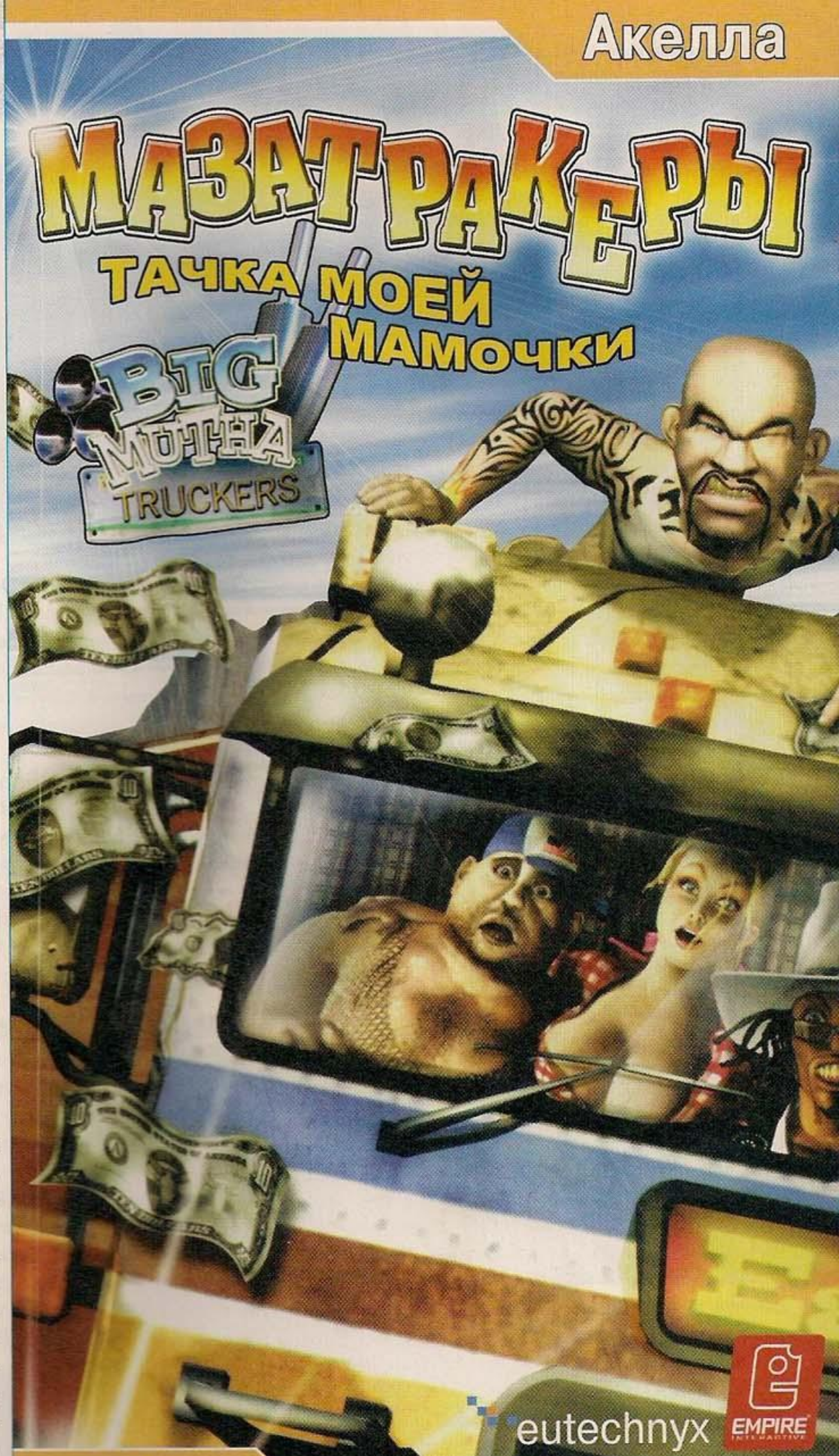
Перенос дат выхода игр — обычная практика любого разработчика или издателя, так что практически ни один из выпусков "Новостного меридиана" не обходится без подобных сообщений. Вот и на этот раз сразу несколько компаний заявили об отсрочках выхода своих игр.

Во-первых, LucasArts и Sony Online Entertainment решили перенести релиз Star Wars Galaxies на более поздний срок. Изначально планировалось, что игра выйдет 15 апреля, но разработчики решили продлить период бета-тестирования, чтобы учесть все пожелания и отзывы тестеров и фанатов.

Во-вторых, Big Huge Games объявила о переносе даты выхода стратегии Rise of Nations на конец мая. Это связано с желанием разработчиков тщательно отшлифовать игровой код, а также лишний раз все про-

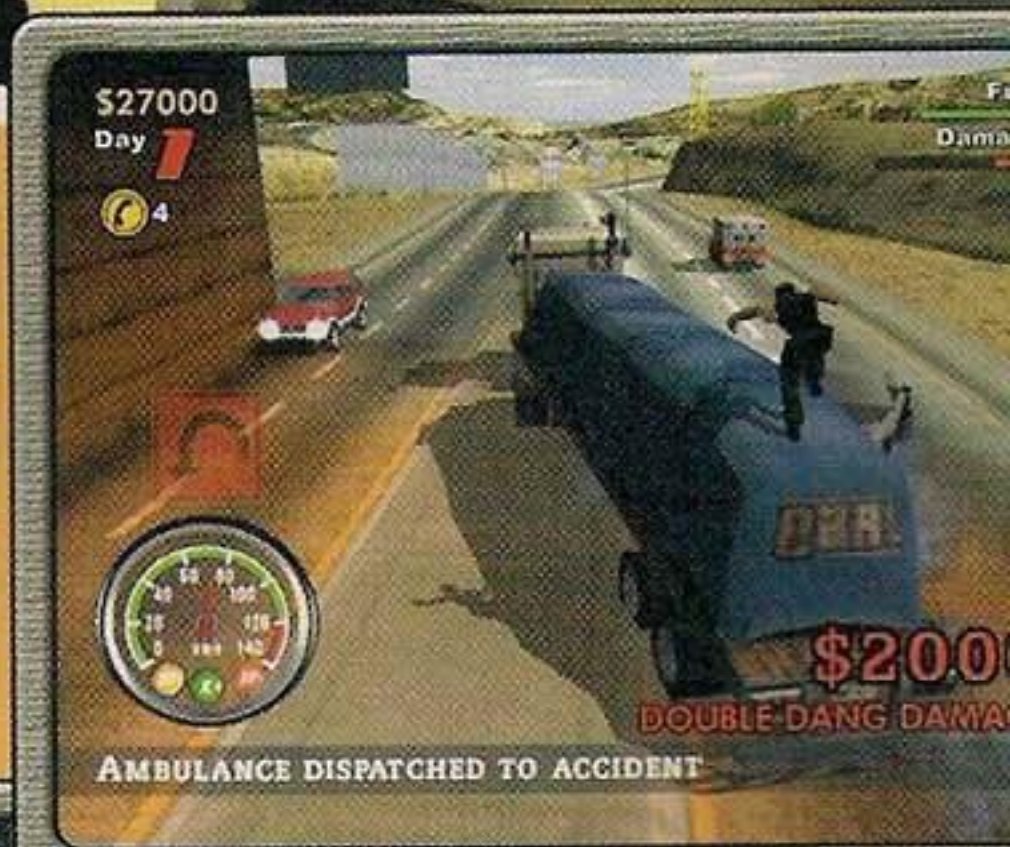


Star Wars Galaxies: An Empire Divided



pc cdrom

Жила-была одна добрая мама Джексон, президент транспортной компании. И было у мамы три сына (старший, средний и ниже среднего) и одна дочка. И не знала она, как же между детьми компанию свою поделить. Потому решила: кто за шестьдесят деньков больше всех денег заработает, тот и получит фирму транспортную. Сказано — сделано. Выдала мама всем деткам по грузовику многотонному, наказ свой материнский дала и отпустила их на все четыре стороны...



- Трое братцев-охламонов и стервозная сестричка, каждый со своим уникальным стилем вождения.
- Байкеры, дорожные бандиты и продажные полицейские — все хотят заграбастать ваши деньги.
- Разбейте вдребезги свою тачку, чужие тачки, вообще все тачки, загремите в тюрьму и получите за всё это деньги!
- Крупные компании в пяти мегаполисах только и ждут, чтобы вы заработали (или потеряли) на них свой первый миллион. Или три.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire", © 2003 "Eutechnyx"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



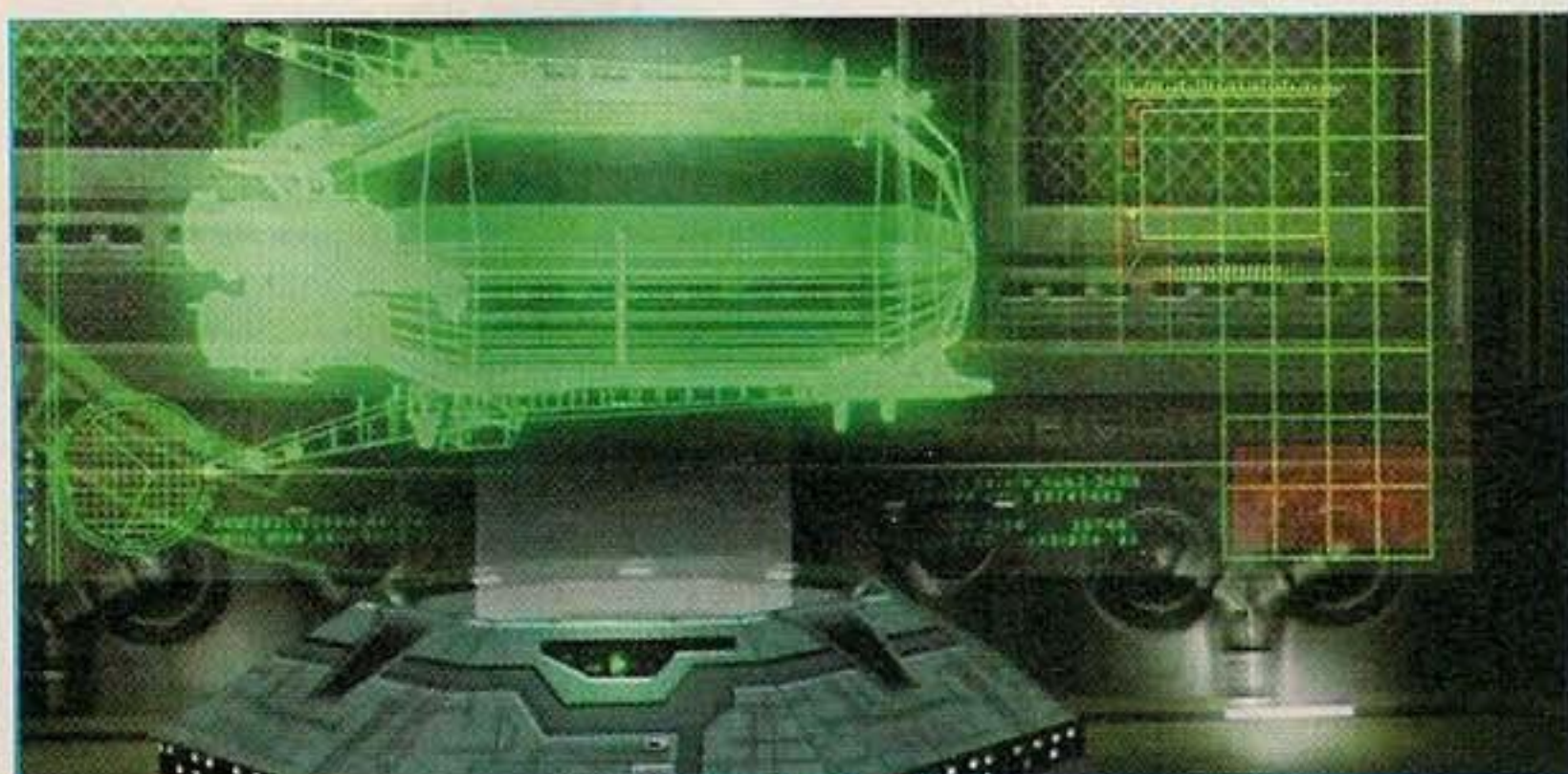
старых спонсорских контрактов и подписания новых. Да-да, финансы в СМЗ будут играть одну из основных ролей — ведь отсутствие денег неизбежно приведет к банкротству и роспуску команды. Привлекать спонсоров будет куда легче при условии хорошего выступления вашей команды. А ведь каждому ее участнику нужна "мотивация"! Одному велогонщику достаточно небольшой прибавки к зарплате, а другой требует существенного увеличения гонораров. К счастью, разработчики предусмотрели даже самые сложные ситуации внутри команды — поэтому у каждого велосипедиста есть некий бонус мотивации, который может быть использован один раз за сезон. Ну а если и это не поможет, гоните особо строптивых в шею — на внутреннем рынке вакансий всегда найдется парочка перспективных спортсменов. Выход игры намечен на июнь 2003 года и, между прочим, приурочен к столетнему юбилею знаменитой велогонки Тур де Франс.

Живее всех живых

Если я попрошу вас назвать самый известный долгострой в игровой индустрии, о какой игре вы вспомните тут же? Можете промолчать, я и так знаю — **Duke Nukem Forever**. Геймеры по всему миру не перестают спрашивать 3D Realms: "А жив ли проект? Или DNF — это один большой мыльный пузырь?" Не знаю, как вы, а я искренне верю в существование Дюка в недрах 3D Realms. Иначе зачем тратить на проект все новые и новые средства? Какие еще средства? Отвечаю: не так давно 3D Realms приобрела у компании **MathEngine** лицензию на использование движка **Karma** в DNF. Напомню, что Karma — один из лучших движков (если не лучший), отвечающих за физику в большинстве современных мало-мальски реалистичных экшенов и военных симуляторов. Так что хотя бы одна отмазка у 3D Realms есть — ребята действительно выбирают для своей игры лучшее. Только вот уж больно долго...

Планетарное будущее

ZUXXEZ Entertainment нежданно-негаданно объявила о разработке еще одной игры из серии **Earth** — **Earth 2160**. По традиции, разработкой очередной RTS займются все те же ребята из студии **Reality Pump**. В игре вы сможете встать на сторону одной из четырех враждующих сторон — ED, LC, UCS и неких Пришельцев. У каждой из четырех сторон есть свои уникальные возможности и технологии. Помимо собственных военных ресурсов, вы можете прибегать к услугам наемников, называемых в игре "агентами". Они также обладают определенными способностями, которые могут быть использованы как в исследовательских целях, так и в разведывательных или военных. Всего в игре вас ждут четыре сингловых кампании, каждая из которых состоит из семи миссий. Также будет присутствовать режим мультиплеера, поддерживающий до пятнадцати человек одновременно. Что касается технической стороны дела, то в **Earth 2160**



Earth 2160

используется последний движок **Earth III** с поддержкой T&L и прочих достижений современной техники. Звуковая дорожка игры состоит из тридцати разнообразных треков в исполнении **Немецкого Национального Оркестра Мангейма-Гейдельберга**. Примечательно, что саундтрек записан в Dolby Digital 5.1, так что поклонники качественного звука не будут разочарованы. Выход **Earth 2160** намечен на первый квартал 2004 года. Изданием игры на территории России, стран СНГ и Балтии будет заниматься отечественная компания "Акелла".

Напоследок еще парочка новостей от **ZUXXEZ**. Во-первых, выход **KnightShift** — многообещающей RTS с элементами RPG — перенесен на второй квартал этого года (таким образом, игра должна появиться на прилавках магазинов совсем скоро). А во-вторых, немецкая **ZUXXEZ** наконец-то начала активную американскую экспансию, открыв в США собственное представительство. Во главе американского отделения стоит **Джеймс Симэн**, в свое время занимавший высокие посты в **Maxis**, **Games Studios** и **Mattel Interactive**. В своей новой

DOWNTOWN RUN

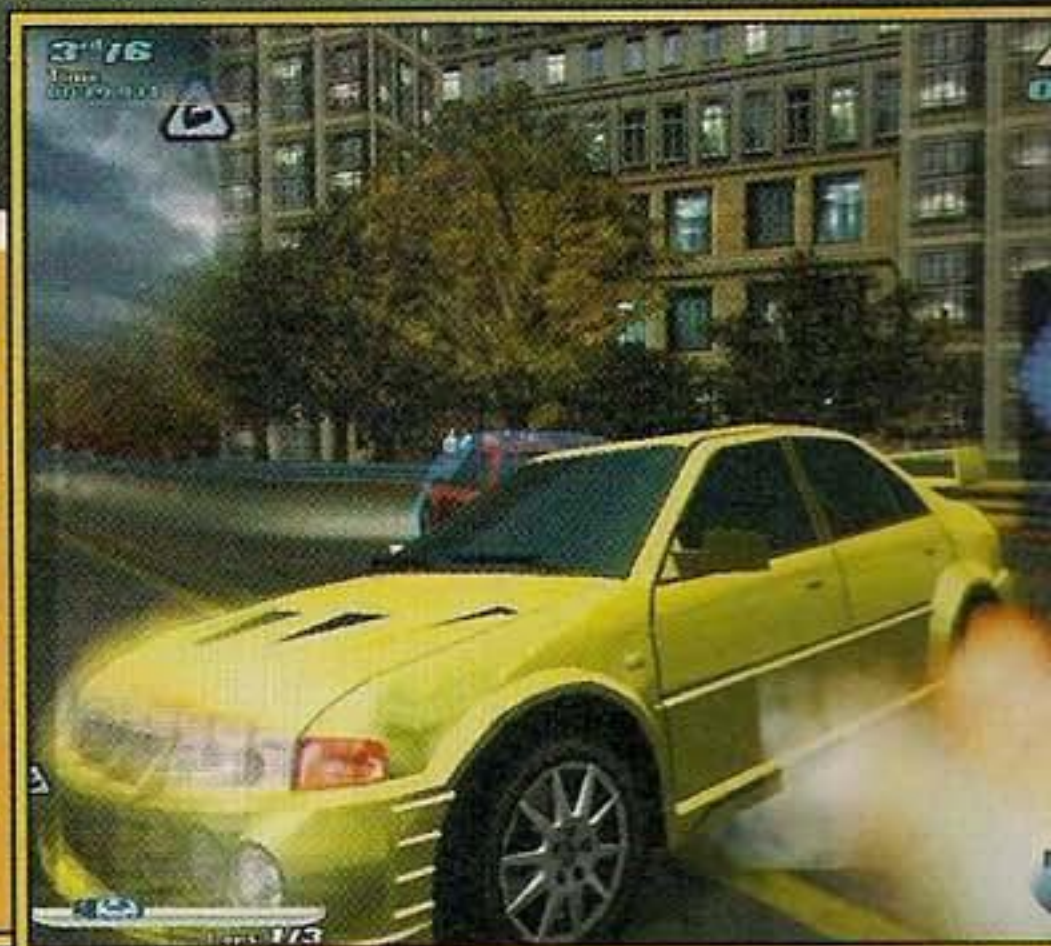
Уличный Тонщик



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

pc cdrom

Используй тюнинг твоего новейшего Форда мустанг на полную катушку - Бродвей, Елисейские Поля и, конечно, московские улицы ждут тебя! Под визг низкопрофильной резины нарушь правила дорожного движения всех без исключения государств! Только не забудь о том, что это, собственно, гонки. Разнести всё - не самоцель. Пересечь финиш первым - вот наша задача!



- 8 игровых режимов: от традиционных "quick race" и "championship" до экстремальных "last man standing" или "sudden death".
- 26 трасс, проложенных по реальным мировым мегаполисам - от Москвы до Парижа и Нью-Йорка!
- Audi TT, Ford Mustang, заряженные версии Renault, BMW, Saab, Mitsubishi, MG - машины этих марок только и ждут, чтобы вы их разбили!
- Лёгкое управление машиной, интуитивный интерфейс, отличная физика - всё для бескомпромиссной уличной борьбы!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "UbiSoft"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



должности Джеймс займется продвижением на американский рынок таких проектов ZUXXEZ, как KnightShift, ChickenShoot, Rabid Dogs и Earth 2160.

Планетарное заточение

На дворе 2614 год. В глубинах космоса некая могущественная империя контролирует планету, на которой силой удерживают поработанных людей. Вы — Lanthan Alberio Cygni — возвращаетесь с экипажем на матушку Землю после долгого путешествия на звездолете. Но по пути к Земле вы случайно сталкиваетесь с астероидом. Корабль становится неуправляемым и терпит крушение на той самой планете, которую уже довольно давно контролируют роботы. Вам необходимо вернуться на Землю. Только как это сделать? Ваш звездолет разбит, а кругом орудуют злобные машины.



Planet Prison

Решать эту непростую задачу вы и будете на протяжении тридцати уровней, объединенных в несколько миссий игры Planet Prison, новой стратегии от Schanz Interactive и разработчиков из Numlock Software. Если вам по какой-либо причине наскучит одиночная игра, вы сможете развернуть миссию спасения на сетевых просторах — в Planet Prison будет встроена поддержка мультиплеера (до шестнадцати игроков одновременно). Выход игры намечен на рождество 2003 года.

Все лучшее — детям

Вы знаете, что такое LEGO? Да что я спрашиваю, конечно же знаете! Самые популярные в мире конструкторы из разноцветных пластмассовых кубиков уже давно выпускаются именно под этим брендом. Руководство LEGO никогда не ставило себя в какие бы то ни было рамки, так что известие о разработке новой игры от LEGO не оказалось неожиданностью. Буду более конкретным и скажу, что Argonaut Games под патронажем Electronic Arts занимается разработкой игры на основе самой популярной серии конструкторов LEGO последнего времени — Bionicle. Юные (и не



Warlords IV: Heroes of Etheria

очень) игроки смогут выбрать для игры одного из шести персонажей Тоа, которым предстоит отправиться на поиски приключений на острове Mata Nui. Что касается даты выхода игры, то никакой точной информации от EA пока не поступало. Известно лишь, что игра наверняка выйдет в этом году.

Повелители меча

Infinite Interactive подписала контракт с Ubi Soft, согласно которому последняя будет издавать Warlords IV: Heroes of Etheria — продолжение популярной серии походов стратегий. Напомню, что разработкой игры занимается австралийская студия Strategic Studies Group, а Infinite Interactive — ее дочерняя компания. В четвертых Warlords игроки смогут встать на одну из десяти различных сторон и сразиться с неприятелем как в одиночной игре, так и в мультиплеере.

Среди отличительных черт игры следует отметить заметно похорошевший движок, улучшенный искусственный интеллект, сто двадцать юнитов, обновленные правила боя, а также оригинальный саундтрек. Увидеть свет четвертая часть Warlords должна в четвертом квартале этого года.

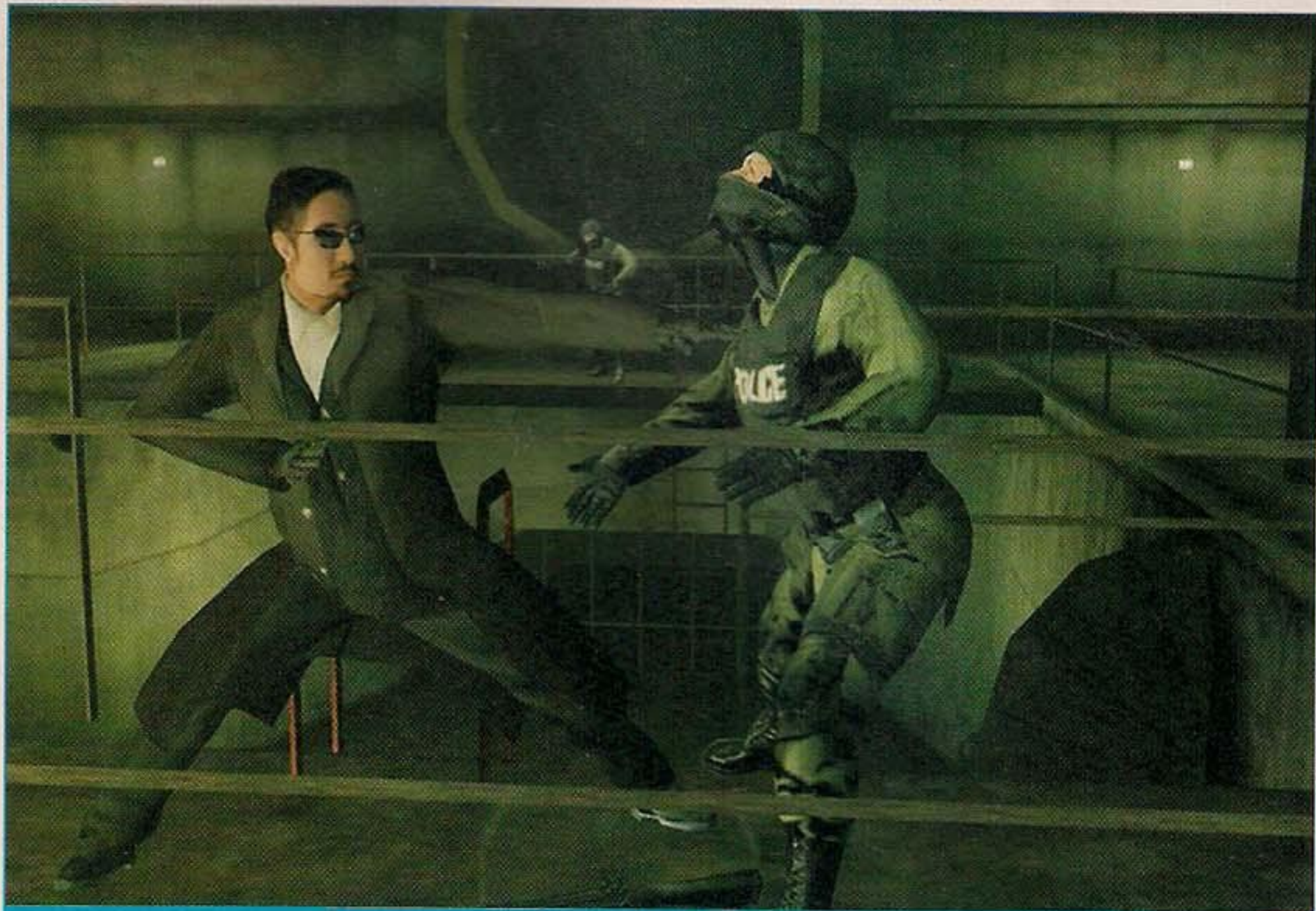
ИНДУСТРИЯ



Сладкая пилюля от Вренны

Крис Вренна — один из основателей Nine Inch Nails — займется созданием одного из музыкальных треков к игре Enter the Matrix. Композиция будет носить название Take the Pill ("Выпей пилюлю"). Напомню, что Крис широко известен своими саундтреками к различным филь-

мам. Он работал с U2 над ремиксом "Elevation" в Tomb Raider, с P.O.D. над "Set It Off" в The Scorpion King, с Drowning Pool над "Bodies" и с Gavin Rossdale над "Adrenaline" в XXX. Сам Крис говорит, что несказанно рад предоставленной ему возможности, ибо он является фанатом "Матрицы" и с нетерпением ждет продолжения фильма (кстати, игра выйдет одновременно с фильмом — 15 мая).



Enter the Matrix

Мобильный Клэнси

"Играть всегда, играть везде" — наверное, именно таков девиз у большинства компаний, занимающихся портированием популярных игр на мобильные телефоны. Недавний хит от Тома Клэнси — Splinter Cell — тоже не избежал участи быть портированным. Насладиться захватывающим экшеном смогут обладатели телефонов Nokia 3140i, Nokia 7650, Motorola T720 и некоторых других моделей. Переселением Сэма Фишера на мобильные дисплеи займется компания Gameloft.



Tom Clancy's Splinter Cell

Также стало известно, что Twentieth Century Fox и THQ Wireless заключили многолетнее соглашение, согласно которому THQ будет продвигать гиперпопулярных телевизионных героев — Симпсонов — на мобильные телефоны. Наступление на стремительно развивающийся рынок сотовой связи планируется начать со всех сторон во второй половине 2003 года: Симпсоны в виде игр, в виде графических заставок, в виде SMS/MMS и так далее.

Большие города

Strategy First объявила об открытии нового издательского подразделения под названием **Big City Games**. Подразделение будет заниматься изданием игр средней ценовой категории (\$10-30) на территории Северной Америки. Уже достигнуты соглашения на распространение продукции в таких гипермаркетах, как Electronics Boutique, Gamestop, Best Buy и Wal-Mart. Первыми играми, выходящими под новым брендом, будут: Pet Soccer, Pet Racer, Indiana Jack, Bridge 3000, Chess 2003, Rocko's Quest, Space Haste II, Speedway Grand Prix и другие.



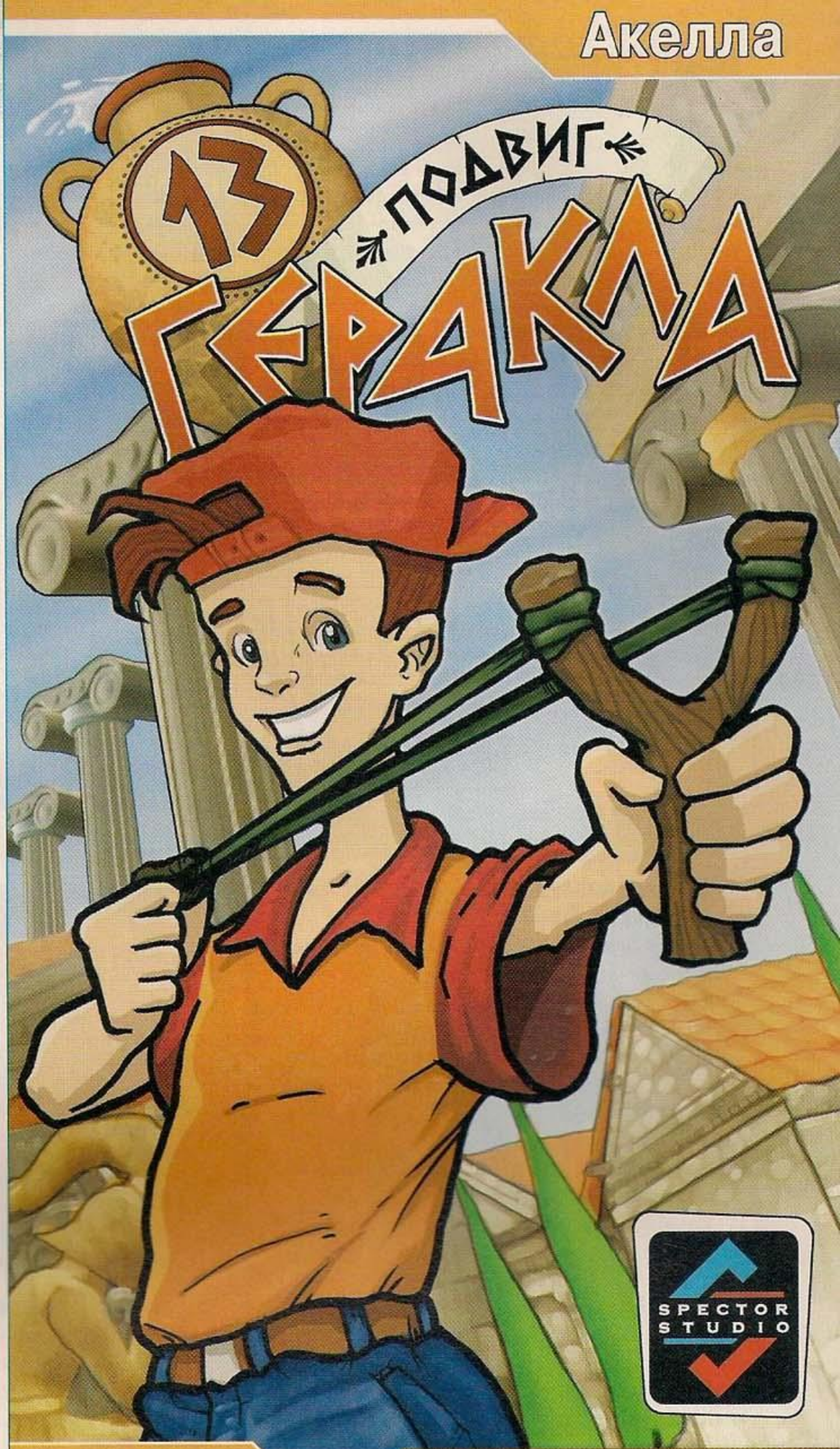
Speedway Grand Prix

Небесная лаборатория

Практически ни один выпуск "Новостного меридиана" не обходится и без сообщений о закрытии той или иной компании или студии разработчиков. Но на этот раз, к счастью, ситуация несколько иная. Бывшие сотрудники Ritual Entertainment и Gathering of Developers объявили о создании новой компании — **Skylab Entertainment**. Компания займется разработкой игр для перспективных игровых платформ (то бишь — ПК и консолей). В состав Skylab вошли такие именитые товарищи, как Майкл Ходвин, принимавший непосредственное участие в продвижении SiN, Heavy Metal: FAKK 2, Duke Nukem 3D и Shadow Warrior, и Рик Сталтс, один из основателей GoD — издателей таких хитов, как Max Payne, Serious Sam и Mafia. Хочется пожелать новоиспеченной компании финансового благополучия, а ребятам — творческих успехов.

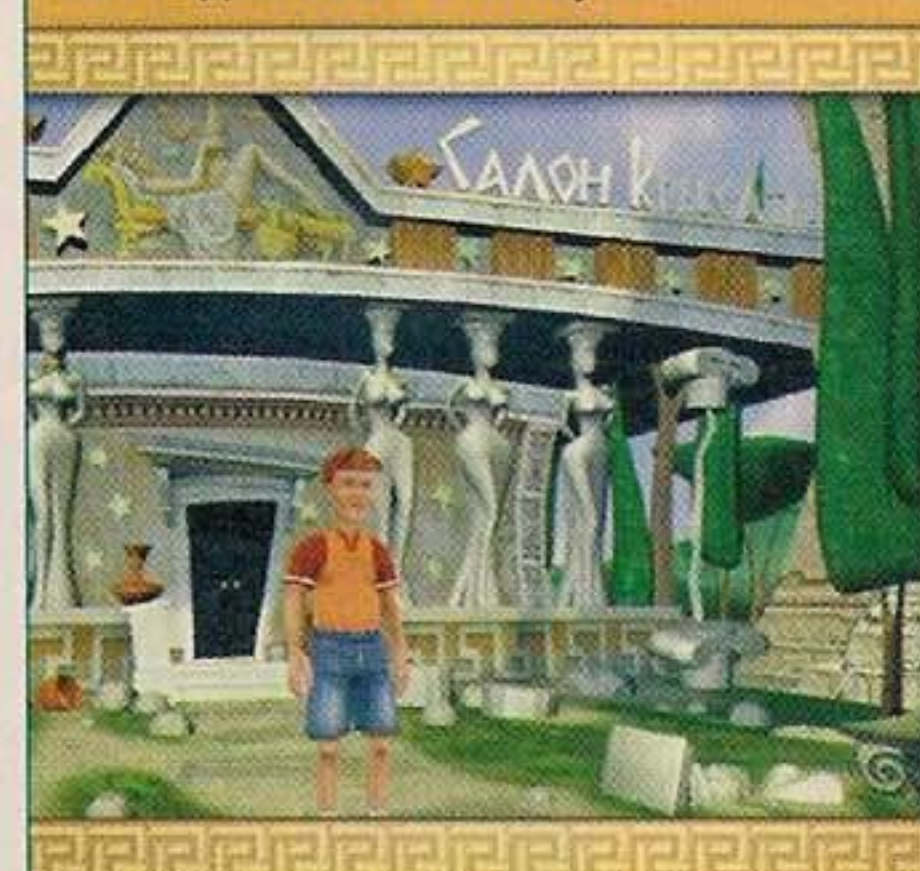
Новости от EA

Главный фининспектор Electronic Arts Уоррен Дженсон объявил, что продажи The Sims Online пока не достигли того уровня, на который изначально рассчитывала компания. По сути же — игра провалилась, что само по себе более чем странно, тем паче что все инкарнации неутомимых "Симов" рано или поздно оказывались на верхних строчках в списках самых продаваемых игр. Вполне возможно, что у онлайн-версии "Симов" все еще впереди, но прогнозы EA довольно пессимистичны.



pc cdrom

Включить утюг в свиной пятак? Связать раздвоение личности резинкой?! Заразить компьютерную сеть гриппом?! Это еще цветочки! А с чего всё началось? Юный хулиган и двоечник Вовочка пришел в сумасшедший дом навестить свою "любимую" учительницу Марью Ивановну и в результате неизвестного катаклизма попал в Древнюю Грецию. Причём местные приняли его за молодого Геракла и без подвигов не отстанут...



- Небезызвестный Вовочка в паре со своим внутренним голосом, круто попавший на роль главного персонажа!
- Юмор, которым пропитано всё — от персонажей до решений головоломок!
- Технология многослойных фонов, создающая ощущение полной трёхмерности игры.
- 40 локаций — от подземного царства Аида со своей линией метро "Стикс" до древнегреческой подпольки!
- 38 персонажей — сонм олимпийцев в полном составе, а также учительница Марья Ивановна и злобный Дед Мороз

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Spector Studio"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



В продолжение новостной ленты от EA можем сообщить, что саундтрек к **NBA Live 2003**, вышедший еще в августе прошлого года, разошелся тиражом более чем в миллион экземпляров. Таким образом, музыкальный эксперимент под названием **EA TRAX** вполне удался, а серьезные финансовые вложения с лихвой окупились спустя всего лишь полгода.

Приготовились! Камера! Мотор!

Компания **Activision** приобрела права на издание нового проекта легендарного разработчика Питера Мулинье — **The Movies**. В этой игре геймеры смогут вжиться в роль владельца киностудии и пройти нелегкий путь от киностудии образца 20-х годов прошлого столетия до киногоигантов наших дней, создавая все новые и новые шедевры кинематографа. На ваши плечи лягут проблемы выбора сценариев, декораций, актеров, вам придется учитывать огромное количество деталей и мелочей, чтобы в итоге съемки картины прошли без сучка без задоринки. Правда вот потренироваться в создании оscarоносных картин вы сможете не раньше 2004 года.



The Movies

РОССИЯ



Далекоидущие планы Snowball

Студия **Snowball Interactive** объявила о начале стратегического партнерства с одним из ведущих польских разработчиков — компанией **Rebelmind**. **Rebelmind** широко известна и в Польше, и за ее пределами. За несколько лет своей работы компания успела выпустить около десяти проектов. Одним из последних был пошаговый ролевик с элементами стратегии — **Grom**, издателем которого стала всемирно известная компания **CDV**.

Rebelmind также тесно связана с нашумевшей игрой "Горький-17", получившей лестные отзывы прессы и завоевавшей высокую популярность среди игроков. В свое время основатели **Rebelmind** принимали непосредственное участие в работе над этим проектом.

На настоящий момент в планах студии **Snowball** и компании **Rebelmind** значится выпуск широкой линейки игр на русском языке. При этом мировые премьеры многих новых проектов состоятся именно в России.

Античный Вовочка

Юный хулиган и двоечник Вовочка приходит в сумасшедший дом навестить свою "любимую" учительницу Марьиванну и в результате неизвестного катаклизма попадает в загадочный мир Древней Греции. Так как местные древнегреческие обитатели считают его молодым Гераклом, ему предстоит совершить немало подвигов, прежде чем он вернется домой. Если он, конечно, вернется...

...Компания "Акелла" подписала договор с украинским разработчиком **Spector Studio** на издание на территории России, СНГ и стран Балтии игры "Тринадцатый подвиг Геракла". Утюг, вставляемый вместо розетки в пятачок свиньи, связывание "раздвоенной личности" резинкой, заражение компьютерной сети вирусом гриппа — вот лишь некоторые из возможных задач, которых в игре превеликое множество. **Spector Studio** обещают нетривиальный юмор и высокий уровень графического исполнения. Выход Вовочки-Геракла в свет должен состояться совсем скоро.



Тринадцатый подвиг Геракла

Крепкий орешек

Компания "Руссобит-М" подписала контракт с компанией **Ubi Soft** на издание экшена **Will Rock** на территории России и стран Балтии. Напомню сюжет игры: сильный

оползень открыл врата в Потерянный Олимп, мифологическую империю древних греков. Студенты расположенного неподалеку университета нанимают американского археолога по имени Уилфорд Роквелл (**Will Rock**) вместе с доктором Хедстронгом и его дочкой Эммой, дабы те окончательно открыли дорогу к Потерянному Олимпу... Ничего не подозревающая ученая компания согласилась. Они не знали, что студенты на самом деле — члены культа, цель которого — оживить и привести в наш мир античных богов. Как только доктор проник в тайную пещеру и открыл врата, молодые люди тут же убили его и украли Эмму. Девушка нужна им как жертва, которую придется принести, дабы оживить самого Зевса. Когда служители культа удалились вместе с Эммой, случилось нечто странное. Пещера затряслась, каменные стены обрушились вниз, и... Когда все закончилось, **Will Rock** не только оказался живее всех живых, но и ощутил в себе небывалую силу — силу Титана. Демонстрировать свои способности супергероя **Will Rock** будет на протяжении двенадцати уровней. Вот только когда именно состоится эта демонстрация — пока вопрос.



Will Rock

ИНТЕРЕСНОСТИ



Съезд игроманов

В этом году с 21 по 24 августа в новом выставочном комплексе Лейпцигской ярмарки во второй раз состоится выставка игрового и программного обеспечения **Games Convention**. На этот раз она пройдет под девизом "Будущее игр". Это единственная выставка в Германии по компьютерным и видеоиграм, где будут представлены последние новинки в области игровой индустрии, а также информационных и образовательных программ. Выставка проходит под патронажем Союза программного обеспечения Германии (VUD). В этом году раздел выставки "Интернет и телекоммуникации" будет дополнен мобильными и онлайн-играми. Прошлогодняя премьера GC имела большой успех (166 экспонентов из 11 стран, 80 000 посетителей, 750 аккредитованных журналистов).

Посетители выставки смогут ознакомиться с новинками, еще не появившимися в продаже и пока не доступными для тестирования. Ведущие компании игровой индустрии совместно со СМИ и партнерами GC готовят феерические шоу и оригинальные презентации, что выгодно отличает выставку от обычного показа продукции.

В прошлом году на GC с большим успехом выступили российские фирмы "Руссобит-М" и New Media Generation.

Мировые лидеры интерактивных развлечений, такие как Sony, Konami, Electronic Arts, Ubi Soft и Eidos также решили снова поучаствовать в выставке и подали соответствующие заявки.



Герои вымирают?

Небезызвестное подразделение 3DO под названием New World Computing волевым решением издателя было переведено в Калифорнию. Часть работников была уволена, поскольку кто-то не захотел менять место жительства, а кому-то и вовсе не предложили работать на новом месте. Еще свежи в памяти прошлогодние апрельские воспоминания, когда компания потеряла две трети своих сотрудников, только-только выпустив **Heroes IV** и **Might and Magic IX**. На данный момент игровую общественность беспокоит дальнейшая судьба "Героев". Пока что New World Computing работает над пятой частью игры, но, судя по всему, это будет скорее откат к истокам серии: старый движок от четвертых "Героев", мультяшная графика и нарисованные вручную карты. Намерены ли в 3DO и дальше сокращать финансирование NWC — пока неизвестно.

GTA бесплатно

Любите ли вы классику? А серию **Grand Theft Auto**? Если вы уверенно отвечаете на эти вопросы "да", то **Rockstar Games** сделала для вас настоящий подарок. Ибо отныне вы можете абсолютно бесплатно скачать первую часть знаменитой игры с сайта компании (www.rockstargames.com/classics). Исходники игры были немного подправлены, дабы она корректно работала под **Windows XP**. Кстати, весит первая часть GTA не так уж и много — всего-навсего 325 мегабайт. Так что качайте на здоровье и ностальгируйте (пока есть время до выхода **Vice City**).

How much is the fish?

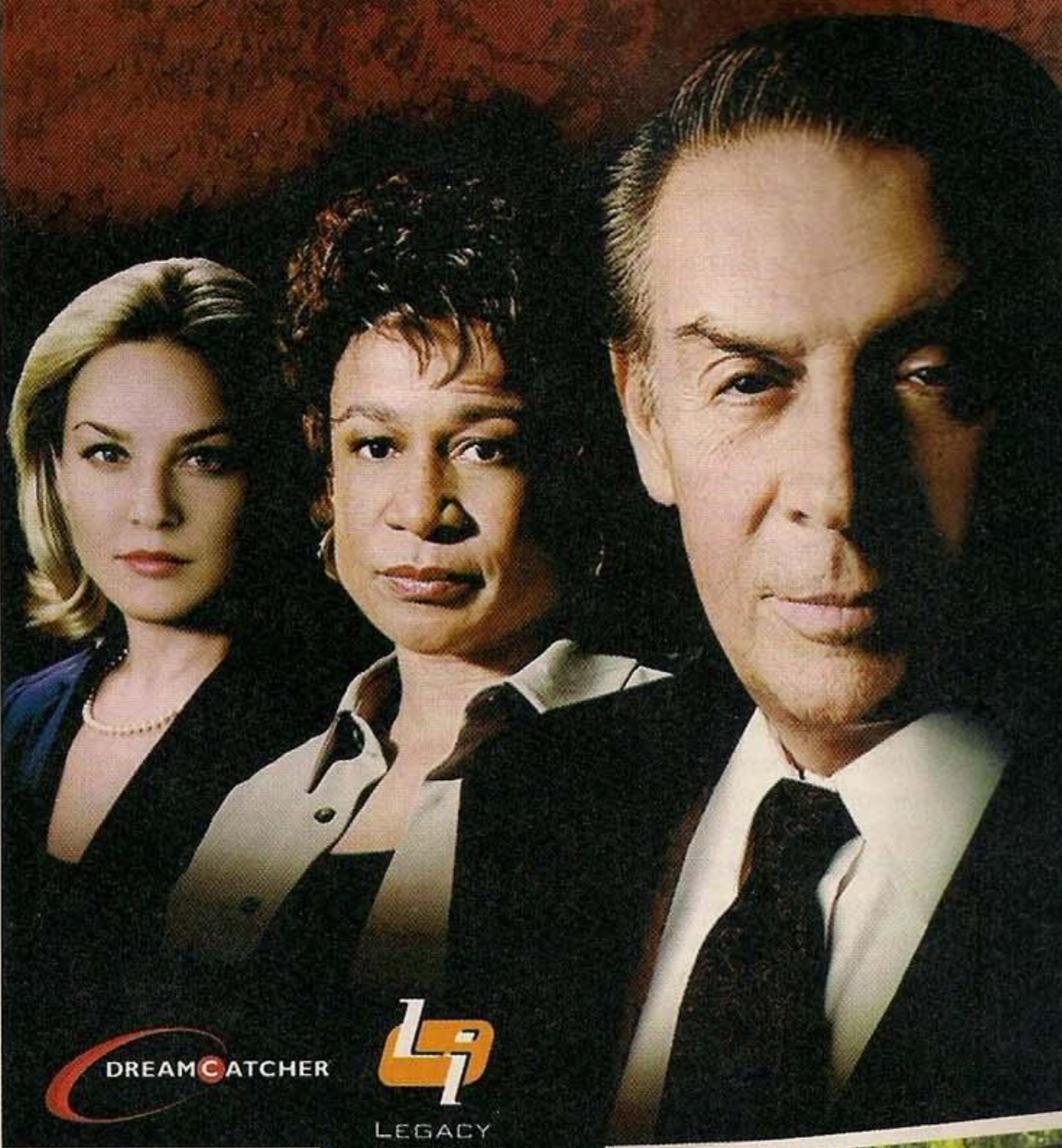
Интересные цифры обнародовали официальные представители **Epic**. За единоразовое использование движка **Unreal** компания запрашивает у разработчиков по триста тысяч долларов. Плюс к этому те, кто решил на лицензирование движка, должны выплачивать три процента от итоговой прибыли, полученной после выхода игры. Если же трехпроцентные "поборы" не устраивают разработчиков, они будут обязаны одновременно раскошелиться на шестьсот тысяч американских денежных знаков. По неофициальной информации, именно на продаже и лицензировании движков **Epic** зарабатывает львиную долю (больше половины) своего капитала. Жаль только, что **id** не спешит делиться подобной информацией, и свежих данных о расценках Кармака у нас нет. ■

Акелла

LAW & ORDER
DEAD ON THE MONEY

ЗАКОН И ПОРЯДОК

СМЕРТЬ ЗА ДЕНЬГИ



DREAMCATCHER
LEGACY INTERACTIVE

pc cdrom

Захватывающая приключенческая игра, основанная на одноименном ТВ-сериале. Нью-Йоркский брокер Дженни Ресс была убита насильником в парке... Это еще одно расследование для вас - детектива из специального отдела. Сможете ли вы найти виновного и доказать, что убийство было не случайной выходкой маньяка, а тщательно спланированной операцией?

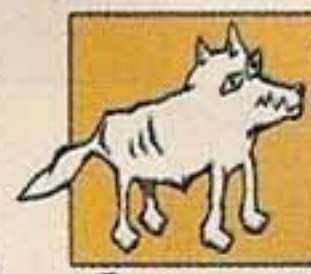


Сюжет, основанный на популярном сериале;
Интригующие детективные расследования;
Сотни персонажей, озвученных профессиональными актерами;
Реалистично прорисованный мир, четко отображающий происходящее;
А также свыше 200 мест, где может быть кто-то изнасилован или убит...

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 Legacy Interactive Inc., licensed exclusively to DreamCatcher Interactive Inc. for the world excluding North America. DreamCatcher and The Adventure Company design and mark are trade marks of DreamCatcher Interactive Inc. All rights reserved. Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

оптовая продажа: (095) 363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by



КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

РЕПОРТАЖ С МЕСТА СОБЫТИЙ

21-22 марта в Москве, в одном из зданий Государственного Университета, состоялась первая в России специализированная конференция разработчиков компьютерных игр (или попросту КРИ). В качестве организаторов выступила могучая фирма Intel, а также монстры отечественной гейм-индустрии в лице компаний "1С", Nival, "Акелла", "Буки" и прочих.

Это первое событие подобного масштаба в нашей стране. От разного рода проводившихся ранее компьютерных выставок конференция выгодно отличалась тем, что было на ней организовано общение именно разработчиков. Этим и объясняется "закрытый" характер КРИ. Помимо обмена ценным опытом, лекций от мэтров индустрии и ярмарки вакансий для молодых разработчиков, в рамках проекта состоялась и выставка последних достижений игрового хозяйства, то бишь показ многочисленных вышедших или готовящихся к выпуску проектов.

"Игроманию", как одного из информационных спонсоров мероприятия, интересовали прежде всего, естественно, сами игры. Мы остановились на наиболее интересных проектах, информацию о которых и предлагаем вашему вниманию.

Axle Rage

Самый загадочный проект выставки, о котором ранее ничего не было известно. Новую суперигру, разрабатываемую "1С" и



Один из героев игры на фоне индустриального пейзажа.



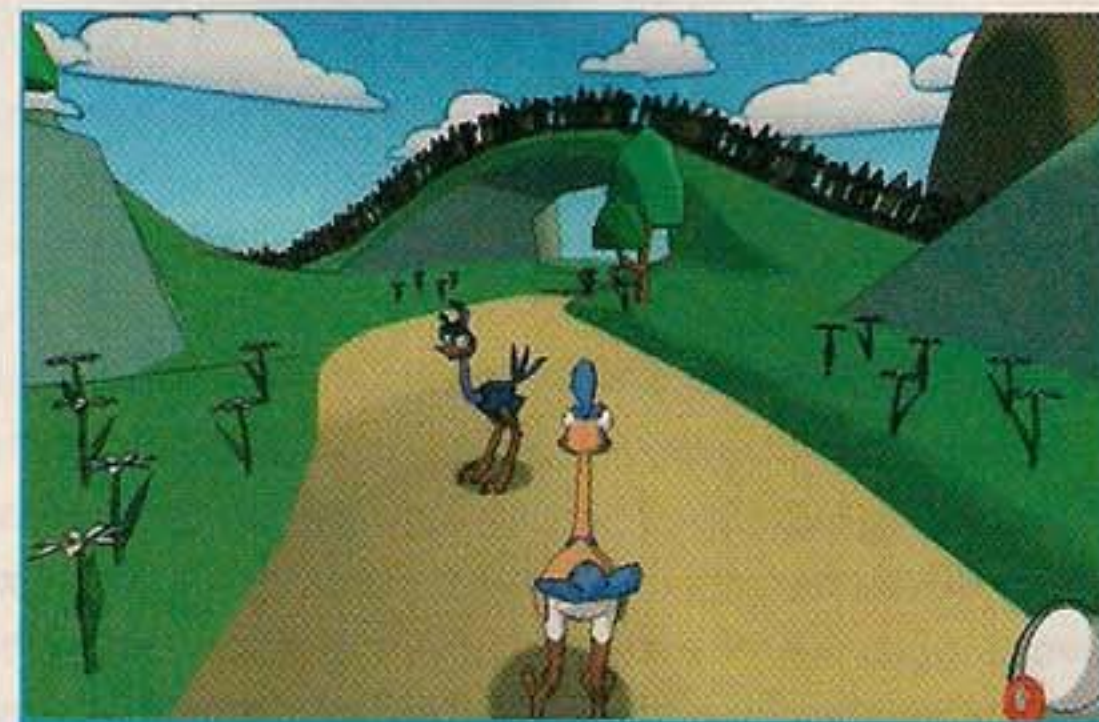
"Акелла" совместно с Criterion Software, сразу же окрестили "нашей GTA 3". Это кинематографический 3D Action с видом от третьего лица: далекое и печальное будущее, постапокалиптический мегаполис, власть мегакорпораций и наркобаронов, главный герой — байкер по имени Аксель. Впрочем, ничего, кроме минимума информации и рекламного ролика, посетители выставки не узрели. Обещаны зрелищные схватки в лучших голливудских традициях, огромнейшая игровая вселенная, хитро завернутый сюжет и высочайшая интерактивность игровой среды. Как только появится новая информация, мы незамедлительно вам сообщим.

Ostrich Runner

Пожалуй, самая веселая и безбашенная игра из представленных на выставке. Относится к бессмертному жанру аркад с гоночным уклоном, является полностью трехмерной, но за счет ярких и контрастных текстур создается впечатление, что это не игра, а мультфильм. В динамике выглядит потрясающе. Вся специфика заключается в том, что в гонках участвуют... страусы. Отсюда следует внушительная скорость, кото-

рой обладают представители данного вида, — ведь какой же страус не любит быстрого бега?

Игровой процесс сопровождается массой шуток-приколов, вроде разложенных тут и там грабель, коробок "с сюрпризами" в виде боксерской перчатки на пружине или маниакально настроенных медведей-шатунов. Опять же, повторимся, — все выглядит замечательно и не на шутку затягивает.



Стильная мультяшная графика, куча комиксных приколов и бешеная динамика. Все это — Ostrich Runner.

Отдельная радость — мультиплеер, поддерживающий не только традиционную локальную сеть, но и почти забытый в наше время режим split-screen.

Lethal Dreams: The Circle of Fate

Очень интересный проект донецкой студии Boolat — первая разработка этой компании. Молодым — везде у нас дорога. О проекте рассказывает PR-менеджер компании Ольга "Sola" Сауленко:





Вторая мировая

“Вторая мировая” была одним из самых амбициозных проектов выставки. 1C:Madbox Games, вооружившись модифицированным движком “Ил-2”, готовят выпустить на рынок ни много ни мало “первый русский Close Combat”. Впрочем, представители 1C на такое сравнение обижаются и, надо сказать, не напрасно. “Вторая мировая”

сногшибательно красива. Это не Close Combat. Это круче.

Действие игры охватывает период с 1939 по 1945 год, то есть всю войну. По ходу действия нам предстоит сражаться в России, оккупированной Европе и фашистской Германии, про Африку и Азию толком ничего не известно, но по этому поводу разработчики уже усиленно

ется крыло легких бомбардировщиков, а где-то вдалеке слышны артиллерийские залпы. Маслянистый дым заслоняет обзор, и поле битвы медленно растворяется в тумане...

Даже человеку, ничего не смыслящему в варгеймах, приходится по душе зрелище горящего немецкого танка, ловко подбитого отрядом затаившихся в роще гранатометчиков. Общее впечатление усиливается, когда камера приближается вплотную к земле. Анимация выполнена великолепно: солдаты артиллерийского расчета медленно тянут за собой огромную пушку, жухлая осенняя трава прижимается к земле, а офицер в раздувающемся пыльнике вскидывает бинокль и напряженно вглядывается в горизонт. Проходит несколько минут, офицерская рука поднимается, делает резкую отмашку, и бойцы, плотно вцепившись в железный корпус артустановки, дают мощный залп. Ей-богу, это настоящее “кино про войну”, именно такое, о котором мы мечтали в еще босоногом советском детстве.

В тылу врага

Молодая украинская контора Best Way на стенде “1C” демонстрировала “наш ответ Commandos” — крайне любопытный проект

под неприятным названием “В тылу врага”. Итак, на дворе Великая Отечественная. Некий отбившийся от основных сил танкист внезапно теряет: связь с командованием, танк и чуть ли не память. Оказавшись в глубоком немецком тылу, предприимчивый воин Красной армии начинает сколачивать партизанский отряд в надежде пробиться

сквозь многочисленные вражьи кордоны к своим.

И хотя в настоящий момент игра крайне далека от завершения, версия, в которую нам довелось поиграть, очень и очень впечатляет. Качественное 3D, плавающая камера и узнаваемые даже с высоты птичьего полета соломенные крыши украинских хуторов. Партизаны, незаметно проползающие за вражьи спинами, важные эсэсовцы-патрульные, быстрые перестрелки и бесконечные “шпионские элементы” геймплея. Тут устроить засаду, там — нагло напасть со спины, здесь — угнать неприятельский танк и расстрелять беззащитный транспортный караван. Чего в игре будет больше — Commandos или же армейской так-



Жизнь мага не такая спокойная, как может показаться. Особенно если один маг встречает другого...

“Игромания” [И]: Очень рады были встретить представителей вашей компании на КРИ. Как вам выставка? Что вызвало наибольший интерес, на какие лекции ходили?

Ольга Сауленко [ОС]: Радость от встречи — взаимная! Большое спасибо КРИ за множество приятных знакомств. Уверена, что все присутствующие на конференции были довольны. Вроде бы первый блин, но вполне удачный. Понравилось многое, начиная от людей и заканчивая лекциями. Лично для себя выбрала не так много лекций, но все оказались очень полезными. Единственное, о чем жалею — не удалось послушать Кранка.

[И]: Чем вы собираетесь порадовать играющую общественность в ближайшее время?

[ОС]: Очень верно подмечено, что в ближайшее время. Скоро в продаже появится наше первое детище по имени Lethal Dreams (“Смертельные грезы”). Думаю, к моменту выхода журнала коробки с игрой уже поступят в магазины.

[И]: Что представляет собой проект?

[ОС]: В двух словах и не рассказать, но постараюсь. Это стратегия с ролевыми элементами. Сюжет игры разворачивается в мире будущего, который разрушен вследствие техногенной катастрофы и разбит на множество мини-миров (“доменов”). В эту постапокалиптическую вселенную попадают шестеро молодых магов. Их главная задача — не спасти этот мир, а создать свой, новый. И между бывшими друзьями начинается ожесточенная борьба. Развитие героя идет по одному из множества путей. Изучение определенных заклинаний открывает доступ к другим; таким образом вы получите возможность создать и развить абсолютно уникального персонажа. Захватывая новые миры и уничтожая их хранителей, герой приобретает все новые умения.



Немецкий БТР спешит по пыльным европейским дорогам. Жаль, что вы не слышите рев его двигателя!

размышляют.

В то время как игровая камера лихо проносится над безмянными европейскими пасторальями, где-то внизу кипят ожесточенные боевые действия. Танки, снося заборы и ломая деревья, медленно движутся по покинутой деревне, из-за холма величественно выдвигают



тики в духе того же "Блицкрига" — пока не ясно. Но мы постоянно держим руку на пульсе и обещаем не упустить "В тылу врага" из зоны пристального внимания.

Магия войны: тень повелителя

На стенде "Буки" народ сгрудился вокруг одного компьютера, на котором без остановки показывали дику, но очень симпатичную помесь Warcraft и Sacrifice под кодовым именем "Магия войны". Некий молодой и талантливый маг парил над милыми глазу "игрушечными" пейзажами, вызывая отряды разномастной нечисти и увлеченно поливал недругов разноцветными заклинаниями.

На настоящий момент о проекте, который только-только начал приобретать готовый вид, известно немного. Действие происходит в не-



Крупные планы — особая любовь местной игровой камеры.

ком фэнтезийном мире, куда наш колдун попал для прохождения выпускного экзамена магической школы. Никто не мог предположить, что в самый последний момент юное дарование окажется втянутым в нешуточную расовую войну.

Внешне игра выглядит весьма достойно. Камера, повинаясь чуткой пиар-руке, то взлетает высоко в небеса, то демонстрирует роскошные крупные планы. Мечники толпой наваливаются на огромного отмахивающегося шипованной

дубиной орка, местные крестьяне, сгорбившись под огромными тюками, семят на базу, а эльфийские партизаны пробираются меж кустиков местной растительности. Любопытно — страсть, но пока очень уж сыро.

Операция Silent Storm

У стендов "Нивала" была явно повышенная концентрация посетителей. Еще бы — здесь демонстрировали "Блицкриг", о котором мы уже немало рассказывали, и — внимание — "Операцию Silent Storm", новую историко-тактическую полностью трехмерную RPG с невиданными доселе возможностями. Один из самых интересных проектов на выставке, включающий в себя все лучшее, что было в Jagged Alliance, Fallout и Commandos, и массу уникальных нововведений.

Игроку предстоит проводить диверсионные операции во вражеском тылу с участием сорока бойцов пяти различных специальностей. В игре представлено более семидесяти пяти исторически достоверных единиц оружия (включая редкие, выпущенные ограниченными сериями), имеет место быть нелинейный сюжет со множеством вариантов прохождения одной и той же миссии и даже автоматическая наст-

ройка уровня сложности под конкретного игрока. При наборе группы учитываются не только умения, но даже национальность каждого персонажа, которая непосредственно влияет на (внимание!) отношения внутри команды. Между прочим, в разработке игры принимает непосредственное участие Шон Линг из компании Sir-tech Canada, а уж этот человек знает толк в подобном рода играх.

Немедленно пробуем чудо на вкус. На экране — шикарные модели бойцов. При максимальном приближении каждый солдатик занимает добрую половину экрана, щеголяя множеством полигонов и сочными четкими текстурами. Первая мысль — на-



K-D LAB — боги "Периметра".
Добрый шаман в центре — Андрей Кузьмин.



Желающие поучаствовать в церемонии открытия КРИ еле уместились в огромной аудитории второго корпуса МГУ.



Стычка группы союзников с немцами. Достаточно сделать пару выстрелов по баллонам в грузовике, и небольшая перестрелка превратится в большой бада-бум.



На ярмарке вакансий не протолкнуться — именно здесь в течение двух дней корифеи индустрии занимались "поисками молодых талантов".

до бы оценить хваленую модель повреждений. Стреляем из гранатомета в стену ближайшего дома. Бах! В стене аккуратная дыра, причем именно там, где она должна быть. Эстеты могут вышибать из стены по одному кирпичику, используя автомат. Аккуратно разносим фасад, и — о чудо! — верхние этажи, повинувшись силе тяжести, медленно оседают, а здание складывается, как карточный домик. При этом мощный выставочный компьютер выдает по кадру в секунду. Но в финальной версии тормозов, разумеется, не будет.

С недвижимостью разобрались, теперь самое время потренироваться на живой силе, благо враги неподалеку. Наши бойцы резво бегут к месту будущей



Лекция: маэстро KpanK вещает о информационных полях и женском начале в играх.

драки и, заведя противника, переходят в боевой режим. Бой пошаговый, интерфейс напоминает о *Jagged Alliance 2*. Израсходовав очки действия, жмем заветную кнопку "End Turn" и погибаем под шквальным огнем противника. Очень хочется поиграть подольше, но пока придется подождать — до релиза осталось меньше полугода.

Периметр

"Периметр" завораживает. "Периметр" выпускает разноцветные, переливающиеся радужным светом щупальца и прямо через монитор затягивает в свое сюрреалистическое чрево, где медленно растворяет в концентрированном желудочном соке. Несмотря на то, что на стенде K-D LAB разливали бесплатное пиво, которое благополучно закончилось на второй день выставки, любопытствующий народ продолжал и продолжал табунами бродить по периметру маленькой кадаврической комнатки.

приблизительно. Кишащие рои сбиваются в кучи, мгновенно окуливаются и на глазах почтенной публики превращаются в футуристические танки, бронетранспортеры и паровозы.

Внезапно появившиеся из-за экрана создания, похожие на усатых китайских драконов, сплетаются в аккуратные спирали и кружат вокруг энергетических станций базы. "Скверна, — объясняет очаровательная Марина "Catfish" Гусева. — Это материализовавшиеся тараканы, которые до того бегали у нас в голове..." Видите ли, в чем дело... Планеты вселенной "Периметра" — живут. Им крайне не нравится, когда пришельцы вгрызаются техникой в нежное тело живого планетарного организма, — вот и приходится мстить. Скверна — это все человеческие страхи, материализованные энергией биосферы оскверненного мира. На следующей планете "тараканы" внезапно приобре-



Никаких комментариев. Минута молчания. "Периметр".

Развернутые "первые взгляды" и цветастые скриншоты — это, конечно, замечательно, но совсем другое дело — пощупать пульс пациента собственными руками. Вы знаете, "Периметр" — это жутко. Жутко в самом хорошем смысле этого слова: жутко красиво, жутко интересно, жутко необычно. Последнее слово — ключевое. Перед глазами проносятся бесконечные орды микроскопических существ — "солдат", "техников" и "офицеров". Все, естественно, в кавычках, ибо на реальных людей эдакие биотрансформеры не похожи даже

тают вид гигантских ос, налетающих на светящуюся границу периметра базы и врезающихся в рассыпающийся на глазах ландшафт.

В голове мелькает слово "терраморфинг", а где-то за спину в этот момент телепортируется добрый шаман Андрей "KpanK" Кузьмин.

НАГРАДЫ НАШЛИ ГЕРОЕВ

В самое закрытие КРИ произошло вручение наград представленным проектам, а также компаниям, которые участвовали на конференции. По решению официального жюри призы в номинациях были распределены следующим образом:

Лучшая компания-разработчик КРИ 2003: Nival Interactive

Лучшая компания-издатель КРИ 2003: Фирма "1С"

Лучшая компания-локализатор КРИ 2003: "Акелла"

Приз от индустрии КРИ 2003: "Бука"

Приз от прессы КРИ 2003: "К-Д ЛАБ"

Лучшая игра КРИ 2003: "Корсары 2" ("Акелла"/"1С")

Лучшая зарубежная игра КРИ 2003: "В тылу врага" (Best Way/"1С")

Лучшая игра для консолей КРИ 2003: "Axle Rage" ("Акелла"/"1С")

Лучшая игра для handheld-платформ КРИ 2003: "Fight Hard 3D" (G5 Software/Reaxion)

Лучший дебют КРИ 2003: "Магия войны" (Targem/"Бука")

Лучшая игра без издателя КРИ 2003: "You are EMPTY" (Digital Spray Studios)

Самый нестандартный проект КРИ 2003: "Механоиды" (SkyRiver Studios/"1С")

Лучший игровой дизайн КРИ 2003: "Операция Silent Storm" (Nival Interactive/"1С")

Лучшая игровая графика КРИ 2003: "Корсары 2" ("Акелла"/"1С")

Лучшая технология КРИ 2003: "Периметр" ("К-Д ЛАБ"/"1С")

Лучшее звуковое оформление КРИ 2003: "Блицкриг" (Nival Interactive/"1С")

Он совершает таинственные пассы руками, засвечивает мониторы невидимой простому взгляду радужной аурой и говорит о эгрегорах и женском начале в компьютерных играх. Не знаем, как с началом, но вот конец после "Периметра" весьма и весьма вероятен. Конец света...



Как сказал небезызвестный Сергей Орловский (глава компании Nival) во время церемонии открытия: "Цель КРИ — создать саму индустрию, расширить те рамки, в которых мы находимся". Подробно ознакомившись с представленными на выставке проектами, можем констатировать: движение к цели началось.

Репортаж подготовили:
Матвей Кумби и Илья Викторов
Фото: Илья Викторов



Сергей Орловский сияет, потому что держит в руках "Игроманию". "Игромания" сияет, потому что ее держит в руках Сергей Орловский. Всем хорошо.

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на майском компакт-диске "Игромании". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые описания, инструкции по инсталляции и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "Руководства и прохождения", "КОдекс", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "ИнфоБлок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки. Все пожелания по поводу дальнейшего развития и улучшения компакт направляйте на rod@igromania.ru, будем признательны.

Майский компакт-диск содержит неожиданное новшество: по причине значительного увеличения наполнения "Игровой зоны" мы разделили ее на две части. Цель такого деления — минимизировать торможение на медленных машинах, а также сделать навигацию по списку игр и всего прочего в "Зоне" более эффективной. Скорее всего, это нововведение продлится ровно до следующего номера, где вместе с появлением второго компакт-диска мы планируем разделить "Игровую зону" на несколько секторов (например, в отдельный блок выделяются "Игровые обои").

Кроме того, на нашем компакт теперь регулярно будет появляться (и уже появилась!) свежайшая информация о том, какие, где, кем и когда проводятся чемпионаты по разным киберспортивным дисциплинам. Поскольку это новый почин, мы допускаем, что информация может быть неполной, и будем благодарны всем, кто сможет присылать нам сведения о не указанных нами чемпионатах. Ждем ваших писем по адресам rod@igromania.ru и gromm@igromania.ru.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом издается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя месяц-полтора после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров) публикуются на CD "Игромании", а также на сайте www.igromania.ru.

Сейчас на игроманском компакт мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения, опубликованные на страницах апрельского номера "Лучших компьютерных игр" (который с Anarchy Online: The Notum Wars на обложке). Вас ожидают:

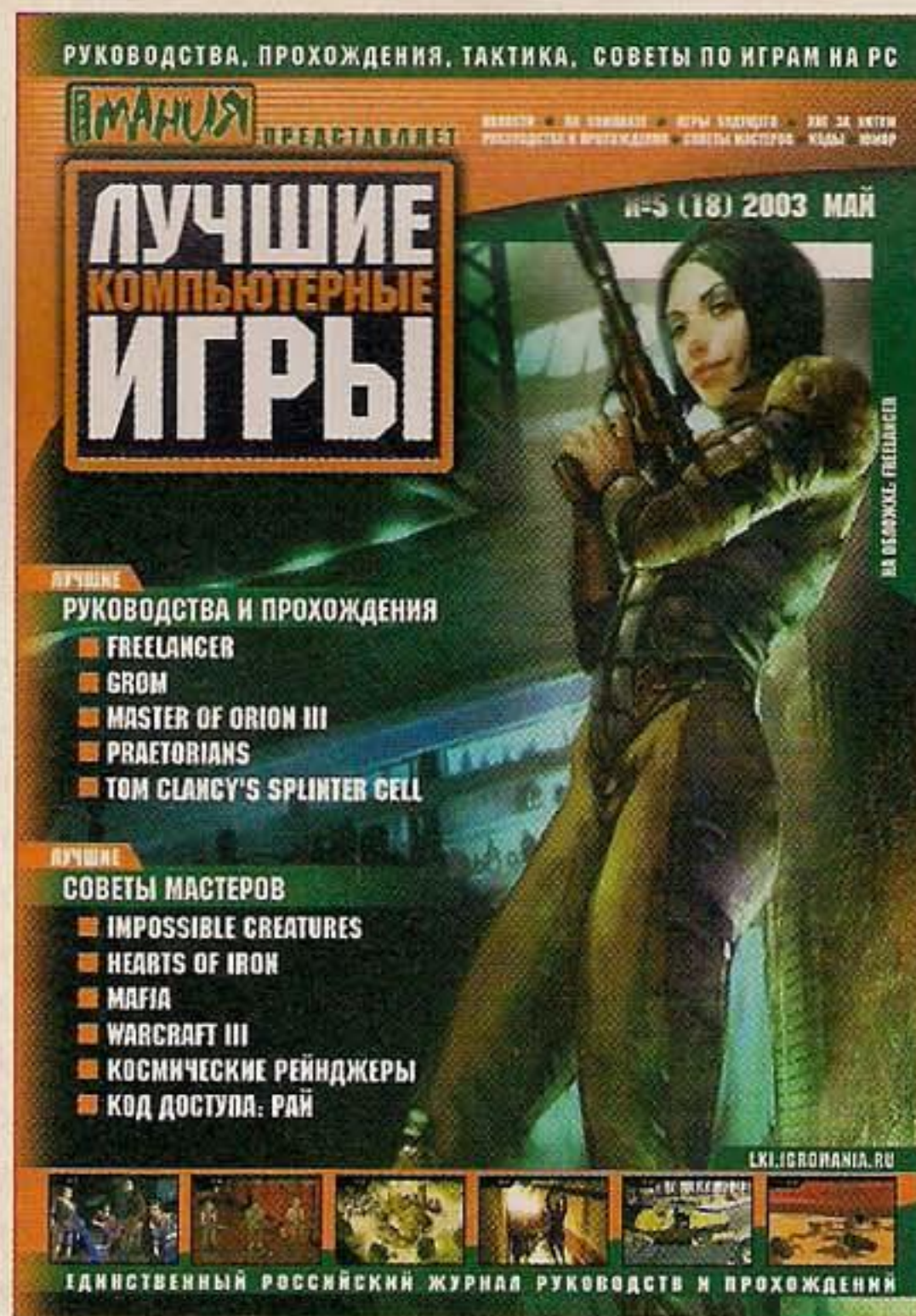
1. Космические рейнджеры. Руководство + многочисленные тактические рекомендации.
2. Горцы (Highland Warriors). Руководство + прохождения.
3. Anarchy Online: The Notum Wars. Обширное руководство. При этом, как вы знаете, в этом номере "Игромании" на страницах рубрики "Интернет: Игра в онлайн" приводятся инструкции по организационно-техническим аспектам игры в Anarchy Online. Данная игроманская статья, по нашей изначальной задумке, полностью увязывается с предоставляемым руководством из "ЛКИ". Более того — оба материала создавались с участием одних и тех же людей.
4. Command & Conquer: Generals. Руководство + прохождения.



5. Impossible Creatures. Руководство + прохождения.

6. Unreal II: The Awakening. Руководство.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакт в частично урезанных версиях. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.



На СЛЕДУЮЩЕМ компакт-диске "Игромании" ждите материалы, которые будут предоставлены майским номером журнала "Лучшие компьютерные игры" (на его обложке, которую вы видите рядом, — Freelancer):

1. Freelancer. Руководство + тактика.
2. Grom. Руководство + тактика + прохождения.
3. Master of Orion III. Руководство + тактика.
4. Praetorians. Руководство + тактика.
5. Tom Clancy's Splinter Cell. Руководство + тактика + прохождения.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" майского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспертные углубленные материалы: "Hearts of Iron (День Победы). Дерево технологий", "Impossible Creatures. Зверинец", "Код доступа: РАЙ (Paradise Cracked). Скрытые перемещения и хитрости городских боев", "Космические рейнджеры. Записки охотника на нондусов", "Mafia: The City of Lost Heaven. Эффективное вождение", "Mafia: The City of Lost Heaven. Охота за рождественским кроликом" и "Warcraft III: The Reign of Chaos. Школа дебюта-II. Ночные эльфы". Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайте WWW.IGROMANIA.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без письменного разрешения.

КОдекс на CD

С февраля 2002 года на компакт находится гигантская база кодов, ныне насчитывающая в своих толщах 816 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель блока:
ИЛЬЯ "ORANGE" ВИКТОРОВ
Подборки по Jagged Alliance 2, Fallout 2, Morrowind, NWN и "Код доступа: Рай":
Артем Волик
Подборка по Warcraft III: Даниил Леви
Подборка по Heroes of Might and Magic: Dark Elf
Подборка по "Казакам": Андрей Калинин
Подборка по GTA 3: Андрей Шуткевич и Orange
Разбор вашего творчества, а также подборки по Mafia и Return to Castle Wolfenstein: Антон Голицин
Для читательских работ: gamezone@igromania.ru

В самом ближайшем времени свершится то, о чем все мы так долго мечтали: "Игромания" начнет выходить с двумя компакт-дисками вместо одного!!! Благодаря этому вам в пользование поступит еще 650 с лишним мегабайт дискового пространства. И немалая его часть будет отдана, конечно же, под материалы "Игровой зоны".

Но это еще не все. Мы решили не дожидаться двухдискового номера "Игромании" и уже сейчас максимально усилить и развить "Игровую зону". Разумеется, не столько количественно (хотя и это тоже — посмотрите, например, Morrowind!), сколько — качественно. Отныне в составлении "Игровой зоны" задействовано

гораздо больше людей, и мы рады приветствовать в наших рядах новобранцев **Артема Волика, Даниила Леви, Андрея Калинина** и **Dark Elf'a**, а также — подключившегося к работе заслуженного гвардейца игроманского фронта **Антон Голлицина**.

Причем, в немалой степени благодаря их усилиям, текстово-графический объем "Игровой зоны" значительно вырос, по причине чего на самом компакт мы для удобства разделили ее на две части. Это облегчит навигацию и уменьшит торможение на слабых машинах.

Далее. Нельзя не отметить, что в течение полутора месяцев на игроманском сайте проводился опрос по содержанию "Зоны". Результаты голосования мы учли по максимуму.

В этот раз мы порадуем вас первым делом действительно огромной подборкой по **Warcraft III**, в которую, помимо 27 лучших карт, вошла полномасштабная кампания **Rise of Krill** (она же — первичная тема компакта), и серией из восьми взаимосвязанных модулей для **Neverwinter Nights**, способных продлить любимую игру еще на недельку (вторая тема компакта). Одарим вас коллекцией плагинов для **Morrowind**, которой еще не было равных, первой и единственной модификацией для игры "Код доступа: Рай" и внушительной пачкой модификаций, карт и реплеев для **C&C: Generals**.

Не обойдены вниманием старые игры. Мы предлагаем вам дополнительные карты для **Dungeon Keeper II**, почти культовый сборник кампаний **Tracona Unlimited** для **Jagged Alliance II**, модификацию для вечно молодого **Starcraft** и большую подборку самых разных дополнений для **Fallout 2**. Из новичков — **Battlefield 1942**, **Raven Shield** и **Sudden Strike 2** (Противостояние IV).

Ну и наконец, всегда на месте **дополнения, игровые обои** (к которым теперь добавилась десятка лучших не-игровых — тоже небольшое нововедение) и, конечно же, **работы читателей!**

— **Илья Викторов и Геймер**

№01. Казаки: Европейские войны

1. Четыре новые карты, снабженные подробными описаниями: "Зима", "Осада Иерусалима", "Остров сокровищ" и "Crusader".

2. Программа **GSC Utility v. 1.0**, предназначенная для тех, кто установил какой-нибудь мод, но затем решил поиграть без него, не переустанавливая при этом всей игры.

№02. Код доступа: Рай

1. "Мод от CRPG.ru", как его обычно называют, разрабатывается целой командой модостроителей при активной поддержке **Mistland** — авторов "Кода доступа: Рай", и **CRPG.ru**, размещающих этот мод у себя на сайте. Он добавляет значительное количество новых стволов (со своими текстурами), новых персонажей и квесты, изменяет параметры существующего оружия, вводит новый интерфейс... список можно продолжать долго. Настоятельно рекомендуется всем поклонникам игры — мод не ломает привычный баланс, делая при этом игру гораздо более разнообразной и красочной.

2. Подарок от создателей игры — **плагин для 3Ds MAX**, позволяющий создавать новые модели для "Кода доступа: Рай".

№03. Age of Mythology

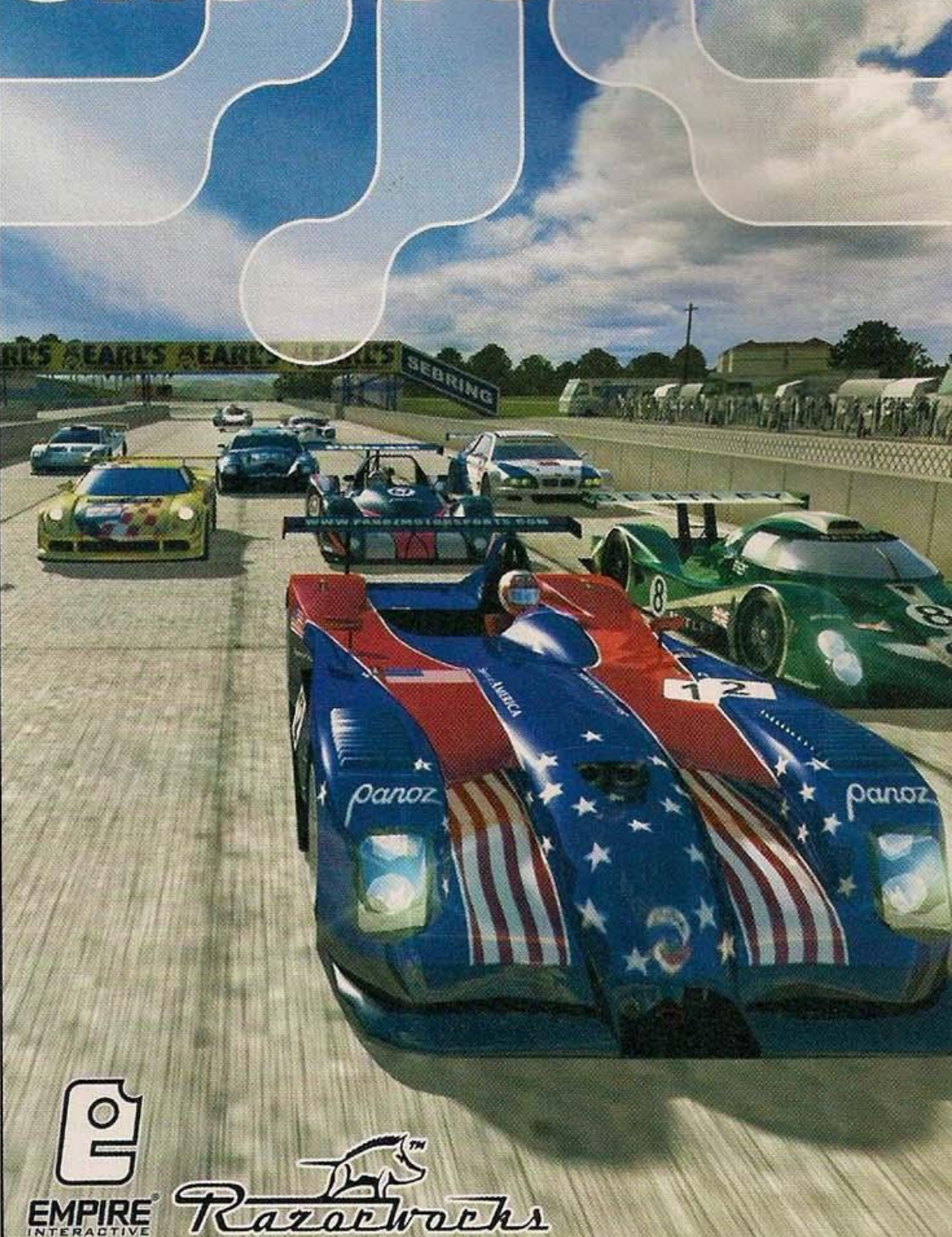
1. Подборка из пяти развернутых сюжетных миссий для одиночной игры, в число коих входят **Deadly Encounters, Golden Legion, The Hobbit Wars, Treason** и масштабная супермиссия **Lord of the Gods**.

2. Программа **AoM Addon Manager**, позволяющая разобраться во всех установленных дополнениях, добавить новые и удалить ненужные.

3. **Editor Addon** — небольшой по размерам, но весьма функциональный патч для редактора карт, открывающий доступ к различным закрытым и даже секретным постройкам и юнитам.

4. Познавательная мини-игра **Sim of Mythology**. С ее помощью вы мо-

ЖАЖДА СКОРОСТИ



pc cdrom

Составляющие классной гоночной игры просты: лицензированные модели реальных спорткаров, мощный искусственный интеллект, способный учиться на своих и ваших ошибках, качественная физика... Все эти элементы постоянно мелькали в гоночных играх, но только в "Жажде Скорости" они воссоединились. А добавление такой особенности, как эмоции оппонентов, вывело эту игру в лидеры среди гоночных симуляторов.



Десятки спорткаров класса GT: BMW M3 GTR, Bentley Speed 8, Noble M12...

Совершенная физика от программистов из **Razorworks**, отмеченными множеством наград. Революционная система искусственного интеллекта, наделяющая соперника человеческими качествами.

Реальные гоночные трассы: Хоккенхайм, Монза, Себринг и Рокингхэм.

Множество скрытых автомобилей и трасс!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire Interactive", © 2003 "RazorWorks"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru

оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



жете легко рассчитать исход битвы, учитывая количество юнитов, сделанные апгрейды и т. д.

№04. Battlefield 1942

1. **Carrier Mod** — для тех, кому всегда мало. После установки этой модификации на всех авианосцах удвоится количество доступных самолетов.

2. **Improved Destroyer** — апгрейд для боевого корабля **Destroyer**, в четыре раза усиливающий его характеристики.

3. **Aircraft Wake Island** — симпатичная ночная миссия, с угоном самолета и прочими скромными развлечениями военного времени.

№05. Command & Conquer: Generals

Как и другие игры этой знаменитой серии, "Генералы" позволяют легко и непринужденно вносить изменения в игровой баланс посредством редактирования ini-файлов. Полученные в результате этих действий модификации могут серьезно изменить геймплей, обладая при этом минимальными размерами.

1. **Airwars Mod** — если вам кажется, что в игре мало сражений в воздухе, рекомендуем установить этот мод. Теперь у каждой стороны появляются все виды воздушных войск, а сами летающие юниты значительно усилены.

2. **Balance Mod** — по мнению автора этой модификации, баланс в игре далек от идеала. Можно с ним поспорить, а можно попробовать его версию организации игровой вселенной. Кардинальным образом этот мод ничего не меняет, но характеристики большинства юнитов подкорректированы.

3. **Crusader Mod** — новые скины для американской техники, усиленная пехота у всех сторон и несколько незначительных корректировок.

4. **GDI Orca Mod** — новый юнит, для ностальгирующих по войнам GDI и NOD. Отныне американцы могут производить знаменитый транспортный корабль **Orca**.

5. **Nukes For All Mod** — мод, дающий возможность всем сторонам производить и использовать ядерные ракеты.

6. **Stealth Nuker Mod** — настоящая машина смерти! Самолет с ядерными ракетами научился становиться невидимым.

7. Десять самых новых лучших карт для режимов **Multiplayer** и **Skirmish**.

8. Снова десять, но на этот раз уже реплеев (записей игр) в исполнении мастеров стратегического жанра. Смотрите и учитесь!

9. Несколько полезных программ для просмотра и конвертирования записанных игр.

10. И, наконец, целая новая игра, под названием **Combat Cards**. Основана на принципе **Magic: The Gathering**, только вместо заклинаний и магических существ здесь в дело идут вертолеты, танки и установки ПВО.

№06. Counter-Strike Весенне-летняя коллекция

Снова и снова мне приходится принимать (на грудь) CS-эстафету от очередной раз удалившегося на покой папаши J.B. Незабвенный Акакий Сигизмундович, знакомый вам по нескольким осенним выпускам, закопал свою кол-

лекцию оружия в секретном месте, сунул за пазуху верный шмайсер и отправился наводить порядок в Ираке (ну не может старикан спокойно смотреть на сытых североамериканских командос — ему сразу не терпится узнать, что у них внутри). Что ж, попробую с честью выполнить возложенную на меня важную миссию и немедленно начинаю презентацию новейших разработок международной оружейной отрасли.



1. Право же, господа, не знаю, как это обозвать. Совершенно безымянная замена старому доброму "калашу". Отдаленно напоминает гибрид последнего с королем горячих тридцатых "Томпсоном". От первого получил приклад, а от второго — диск под стволом. В любом случае, посмотреть стоит, ибо сделано красиво.

2. Бомбочка в подарочной упаковке. Зеленая коробочка, перевязана ленточкой. Самое время умилиться и развязать бантик... А что там внутри тикает? Эх... уже неважно.

3. Нет, стандартная моделька **Desert Eagle** мне решительно не нравится. Поэтому я каждый раз предлагаю вам заменить ее на что-нибудь более презентабельное — например, на супернавороченный хромированный револьвер, да еще и с "гладелькой".

4. Кому тут нравятся стандартные "Береты"? Подойди, сынок, поближе. Посмотри на "вот это вот чудо". Посмотрел? Это было последнее, что ты видел в жизни. Ну вот, такой хороший ламак был, почти новый... Его пример — другим наука. Ставьте и пользуйтесь.

5. На что только мы уже не заменяли ножик! И на ритуальный кинжализце, и на электрогитару, и даже, пардон, на фаллоимитатор. Сегодня разврата не будет, а будет лопата совковая. Обыкновенная. Один штука.

6. Ну и наконец, подарок для тех, кто неравнодушен к подствольным гранатометам. Вместо гранат у нас теперь новенькая **MP5** с... правильно — подствольником! Развлекайтесь.

Моджахеды на Красной площади

Забудьте все карты, которые вы видели раньше. То, что предстанет пред вашими воспаленными после бессонных ночей очами, есть истинный шедевр картостроения. Эталон, к ко-



тому еще долго будут стремиться и которого еще не скоро достигнут. Итак, господа, вашему вниманию предлагается карта **de_redsquare**! Именно **Красная**, именно **Площадь**. Моджахе-ды против ОМОНа в центре столицы нашей родины. Фотореалистичные текстуры, достоверная планировка и знакомая почти каждому архитектура. Спасская башня, Мавзолей, Лобное место и взорванный ГУМ. Не верите? Отправляйтесь на компакт и убедитесь самолично! Автор карты, конечно же, наш соотечественник, скрывающийся под ником **PropellerM@n**.

№07. Diablo II: Lord of Destruction

1. **Sanctuary in Chaos** — масштабнейшая модификация, в которой изменениям подвергнуто практически все. Авторский список нововведений занимает целых 70 кб (при желании вы можете лично с ним ознакомиться). Изменен ряд скиллов у всех персонажей, добавлены новые NPC и наемники, появились сотни магических и уникальных предметов, а также специальные предметы для каждого класса, горы новых колец, талисманов, рун, драгоценностей и камней, дополнительные рецепты для кубика, 32 новых монстра и даже несколько новых квестов. Однозначно, это одна из наиболее значительных и качественных модификаций за последние полтора года.

2. **Secret Hack** — небольшой читерский мод, показывающий на карте секретные области и двери.

3. **Sunny Mod** — отключает погодные эффекты вроде дождя, что приводит к повышению производительности на слишком слабых системах.

4. **Vendors Mod** — изменяет ассортимент товаров у торговцев. Теперь вполне можно приобретать руны и магические драгоценности, которых всегда так не хватает.

№08. Dungeon Keeper II

Вторая часть эпохальной стратегической игры от, к глубочайшему сожалению, уже не существующей компании **Bullfrog** и по сей день снабжается фанатскими картами. Под девизом "Как хорошо быть плохим!" продолжают творить десятки преданных поклонников "Властелина Подземелья".

Вашему вниманию предлагается 11 новых синглплеерных миссий самого различного толка. Среди прочих имеются карты **Caverns**, **Elite Keeper**, **Hero Cove**, **Imps War**, **The Inquisition** и **Volcano**.

№09. Elder Scrolls III: Morrowind

В этом номере подборка плагинов для **Morrowind** значительно больше обычного, в основном за счет включения в нее целого ряда мелких радостей, значительно облегчающих жизнь игрока. Скажем, дверь между гильдиями в Балморе — 9 килобайт и море удовольствия! Дополнения разделены на следующие категории:

1. **Лучшие программы для TES3**: **FPS Optimizer**, позволяющий устанавливать необходимый вам уровень FPS, **MADbase** — база данных для алхимиков, и **Quest Collater**, структурирующий журнал.

2. Исправления и улучшения: целый ряд тех самых мелких и не очень изменений геймплея — дополнительные способы перемещения по острову, исправление ошибок в скриптах, несколько новых зданий. Итого 16 плагинов, делающих жизнь легче и приятнее: *Adventurers NPCs v1.1*, *Adventurers 1.7*, *Balmora Guild Door*, *Battle Arena II*, *Better Being Arch-Mage*, *Casino*, *CliffcracerRemover*, *Dunzar*, *Feet Sound Enhancement*, *Merkin's Multimod*, *Mournhold Mage's Guild Services*, *No Loss of Stolen Items for MT*, *Quick Character Creation*, *Trade Route*, *Temple Teleporter*, *Various Fixes*.



3. Улучшение внешности: новые модели лиц персонажей, новые текстурированные таблички (наконец-то!), женская броня и кое-что еще. Встречайте: *CNHair*, *Dunmer Faces*, *Female Cuirasses*, *PrettyFaces*, *RheddHeads*, *Ring Texture Fix*, *Textured Signs*.

4. Квесты: 5 новых квестов, привносящих в игру новые модели оружия, новых персонажей, а главное — новых NPC с увлекательнейшими заданиями. Это *Cult Of Clouds*, *Dread Knights*, *InfernalContract*, *Morgiah's Destiny* и *TwinLamps*.

№10. Fallout 2

Мы продолжаем публиковать моды для *Fallout 2* — культовой ролевки, пользующейся безоговорочной всенародной любовью. Большая часть модификаций направлена или на упрощение жизни игрока, проходящего игру в какой-то-там-раз, или на улучшение ее внешнего вида — новые модели оружия, новые текстуры для машины и прочее. Кроме того, вашему вниманию предлагаются редактор предметов и программа, позволяющая использовать несколько модов одновременно.

Общее замечание для всех модов и утилит: они совместимы только с английской версией игры!

1. Утилиты: *Fallout Mod Enabler* — без него использование большинства модов невозможно, и *Fallout 2 Items Mode Editor* — стандартный редактор свойств предметов.

2. Модификации: изменение текстур машины (*Car Ferrari* и *Paint Job*), новое оружие (*NK Total Conversion*, *M 124 Mod*, *Longbaugh's Fallout 2 Mod*, *Piperifle to Mac 10*), а также некоторое количество модов, вносящих в основном изменения косметического характера (*Fallout 2 Collection*, *Fallout 2 Modified Savegames*, *James's Goddess*, *Klint The Generous*, *"Media Player" mod*, *Neo Nightkin's Vision*, *No Children in the Den*).

ТЕМА КОМПАКТА №1 Warcraft III: Rise of Krill

Уже совсем скоро должен появиться *The Frozen Throne*, и, соответственно, продвинутый редактор, позволяющий создавать полноценные кампании и модификации. Однако талантливые разработчики-добровольцы не хотят ждать еще несколько месяцев и, используя все возможные средства, создают маленькие шедевры. Первой ласточкой стала кампания *Wanderers of Sorceria*, которая уже публиковалась на нашем диске. Теперь пришел черед еще более масштабной работы. Встречайте *Rise of Krill* — вся правда об орках!

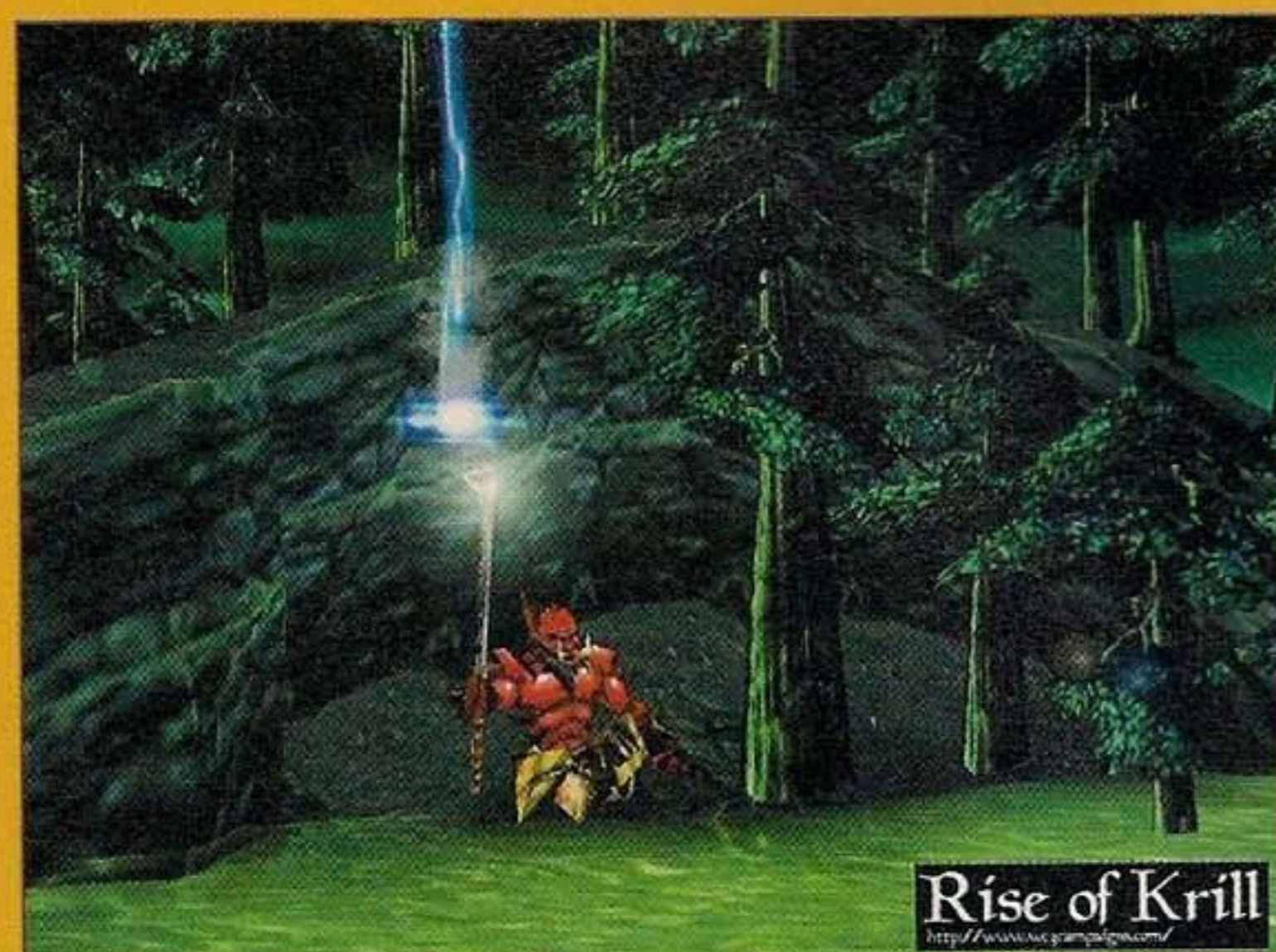
Настоящие орки должны быть жестокими и кровожадными. Белые (ну ладно... салатово-зеленые) и пушистые сопляки из оригинальной кампании позорят всю орочью расу. Главный герой неофициального аддона — **Крилл** — вот это правильный орк... гм... хотя и краснокожий. А друзья его — громила **Брокк** и шаман **Мартель** — и того круче, особенно последний.

Каждый из неразлучной троицы обладает новыми уникальными заклинаниями. Вместе они — сила, несущая смерть и разрушение по Лордерону.

В состав кампании *Rise of Krill* входят 10 огромных сюжетных миссий, недурственный сюжет, масса отличных скриптовых роликов, новая озвучка (включая все диалоги), новые герои с уникальными заклинаниями, измененные модельки персонажей, дополнительные магические предметы и монстры... Впечатлились? Есть от чего. Первый неофициальный аддон столь высокого уровня, что способен запросто продаваться как самостоятельный продукт. Однозначный **Must Install!**



▲ Самое начало кампании. Неразлучная троица громит некое поселение.



▲ Крилл. Великий и ужасный. Прошу любить и жаловать.



№11. G.T.A. 3

В эту подборку от дружественного ресурса <http://gta3files.ndg.ru> входят, как водится, пять лучших машинок месяца. В этот раз лучшими стали *New Yankee* — комплект из цементовоза (це ж ментовоз!), бензовоза и других спецмашин. Два "Мерседеса" — стильный *C200* и супермощный *Actros*, красивейший *Ford '49 Concept*, а также *Toyota Supra* с красными (!!!) тонированными стеклами.

Поставив новые машины, не забудьте их обкатать... на АВТОДРОМЕ, который живет у нас на компактe под названием *Stunt Park*! Кроме

этого, там же вы найдете прогу *Quick Mod*, без которой вы не поставите автодром.

И не забудьте глянуть традиционную пачку из десяти свежайших лучших скинов для главного героя!

№12. Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade (Меч Армагеддона)

1. Две замечательные кампании — "В поисках Меча" и "Смерти вопреки".

ТЕМА КОМПАКТА №2

Neverwinter Nights: Shadowlords & Dreamcatcher

Злые языки утверждают, что то безумное разнообразие модулей для *Neverwinter Nights*, которое мы можем сегодня видеть, вызвано прежде всего полным убожеством официального модуля, поставлявшегося с игрой. Правда это или нет — решайте сами, но то, что большинство самодельных модулей богаче и интереснее оригинального — общепризнанный факт. Вашему вниманию предлагается два модуля, один из которых — *Dreamcatcher* — является продолжением другого — *Shadowlords*. «Мания» в свое время уже выкладывала на компакт одну из составляющих частей этой серии, и вот теперь, по просьбам читателей, мы публикуем всю серию целиком.

Главной отличительной особенностью данной серии является интересный сюжет, полный неожиданных поворотов, а также специфический юмор автора, прослеживающийся в диалогах. «Мы бессмертны, и иногда мы чувствуем себя как актеры на сцене, вынужденные повторять оду и ту же пьесу». — «Что ж, тогда не стоит удивляться, что время от времени боги бросают в вас тухлые помидоры». Сюжет достаточно линейен, однако многие фразы, небрежно брошенные игроком, могут оказать влияние на дальнейшее развитие событий. Кроме того, перед игроком все время стоит выбор между добром, суровым и беспощадным, и злом, сострадательным и заботливым. Это то, чего так не хватает многим поклонникам ролевых игр. Антураж становится все более фантастическим, сюжет — все более запутанным. Несмотря на то, что боям в этой серии отведено причитающееся им по праву место, главное здесь — диалоги.

Первая часть модуля рассчитана на персонажей первого уровня. Серия, состоящая из 8 частей, заканчивается к тому моменту, когда персонаж достигнет 11-12 уровня. По мере продвижения по сюжету игрок, начав с выполнения обыкновенной курьерской работы, прихо-

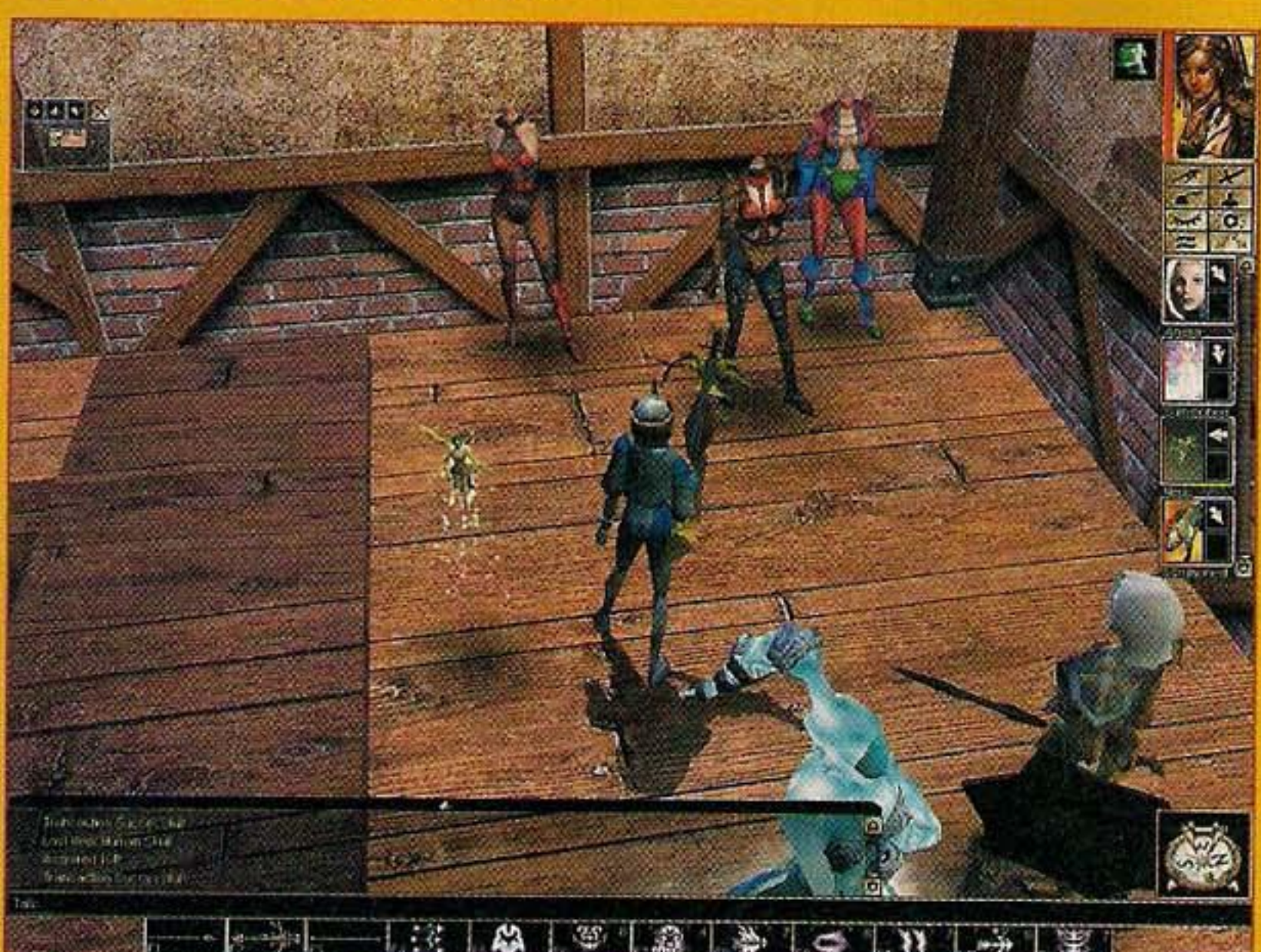


▲ В Городе-под-горой Stonemeet зомби разумны — все полагают, что это побочный эффект произошедшей здесь давным-давно битвы.

дит к ситуации, в которой любое его решение навсегда изменит мир Faerun. Но разве не для этого существуют герои — принимать решения, от которых зависит судьба мира? Играйте, и делайте тот выбор, который считаете правильным.



▲ Финальная битва — зло показало свое истинное лицо.



▲ Финальная битва — зло показало свое истинное лицо.

2. Десять синглплеерных сценариев.

Heroes of Might and Magic 3.5:

In the Wake of Gods (Во имя Богов)

1. Две кампании — Armageddon и Age Of Destroyer.

2. Девять сценариев. Есть как сингловые, так и чисто сетевые.

Heroes of Might and Magic IV

1. Совершенно гениальная кампания *The Adventures of Wren*, главная достопримечательность подборки!

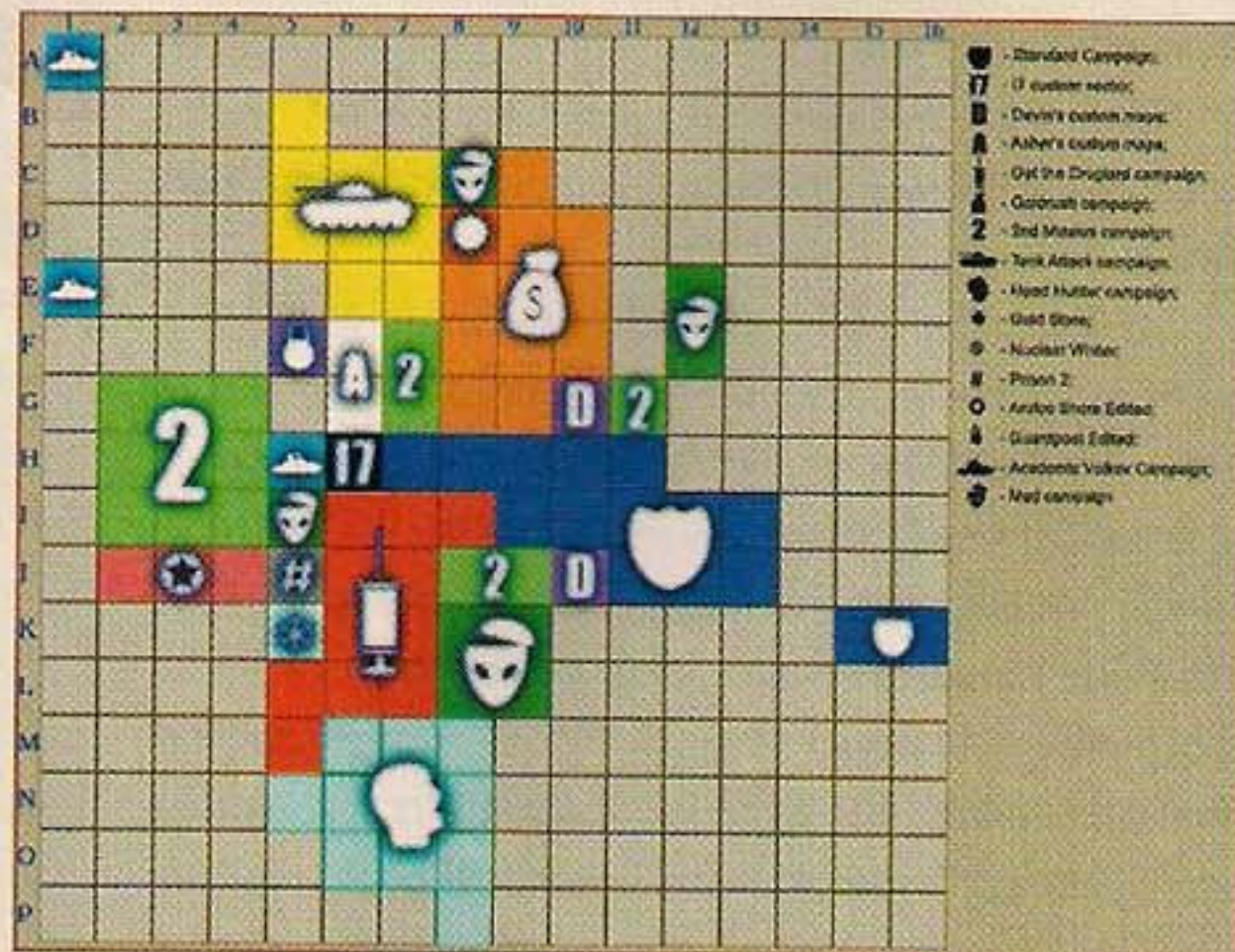
2. В качестве почетного эскорта для этого шедевра идут четыре других превосходных кампании: *Germany Freedom*; *Lord of the Rings, Part I*; *Satiricon's Quest* и *Nature Campaign 2*.

3. Последним пунктом, но далеко не последними по значимости у нас пять отличных карт, сделанных поклонниками игры.

№13. Jagged Alliance II (Агония власти)

Tracona Unlimited — это сборник кампаний к *Jagged Alliance 2: Unfinished Business* (аддону, более известному нам под названием «Цена свободы»). Он составлен коллективом сайта *Freelancer* из ранних кампаний, появившихся вскоре после выхода игры. Несмотря на то, что этот сайт (иначе — «Вольный стрелок») является русскоязычным, в подборку вошли как русские, так и зарубежные кампании.

Tracona Unlimited состоит из 14 самостоятельных кампаний, от маленьких, занимающих 1 сектор, до более глобальных, на десяток секторов. На картинке вы можете видеть, как эти кампании расположены на карте, и выбирать те, которые вы считаете более интерес-

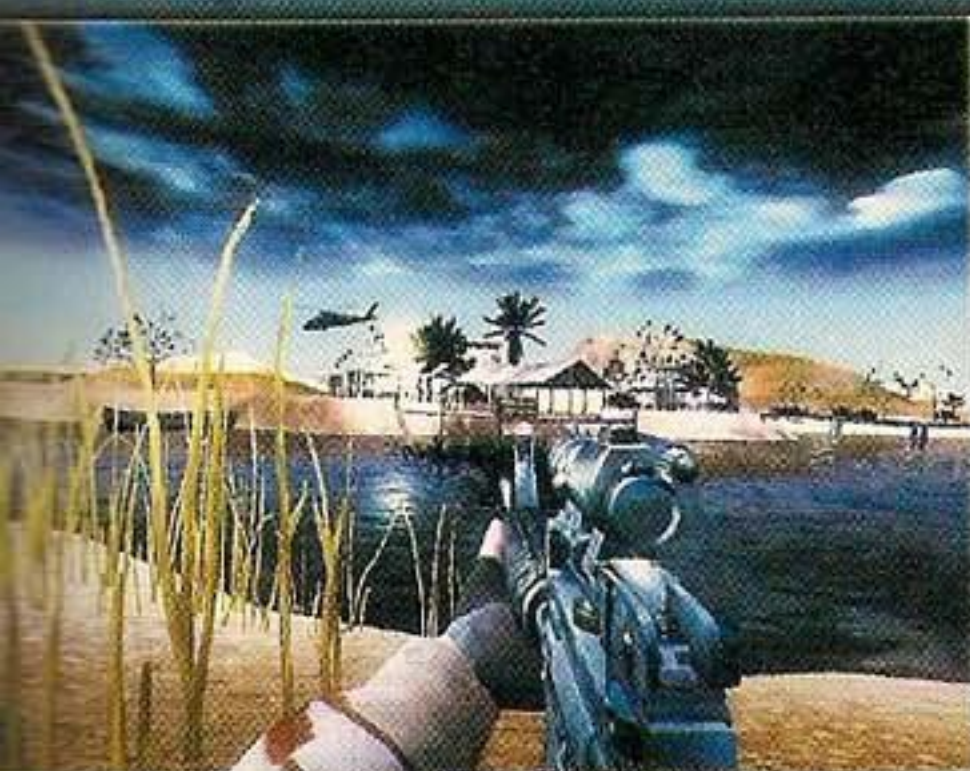


ными. Вместе со сборником вам предлагается файл с подробным описанием каждой из кампаний, занимаемых ею секторов, а также «уровнем сложности», показывающим, в какой

DELTA FORCE® ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ

ОПЕРАЦИЯ

ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

С МАРТА!



С АПРЕЛЯ!



момент — в начале, в середине или в конце игры — ее стоит проходить.

№14. Jedi Knight II: Jedi Outcast

В этот раз у нас всего одна карта, зато сингплеерная и по своим размерам тянущая на целый эпизод. Ее прохождение может занять несколько часов, что для одного-единственного уровня, согласитесь, неплохо. Нелишним будет заметить, что выполнена вышеозначенная карта — **Dark Alliance** — по высшему разряду и мало чем уступает оригинальным уровням. Здесь вам и скриптовые сценки, и отдельный сюжет, и отличная архитектура... Лучший подарок для всех фанатов "Звездных войн".

№15. Mafia: The City of Lost Heaven

В качестве весеннего подарка получите пять новых и качественных моделей автомобилей Ford LTD\X, Ford Mustang, Skoda Felicia, Truck Flatbed, Yaguar, а также полноценную модификацию, позволяющую превратить заурядный американский город в незаурядный швейцарский. Мафиозничать в стране часов, шоколада и банков куда как приятнее (для кошелка) и полезнее (для здоровья).



Конечно же, мы выкладываем на компакт-диск и утилиту *Mafia DataXTractor*, с помощью которой вы сможете все это установить.

№16. Max Payne

Опубликованный на компакт-диске прошлого номера файл, содержащий модификацию **Daywalker**, оказался поврежден, в результате чего запустить вышеозначенный мод не представлялось возможным. Приносим свои извинения. Скорее всего, работающая версия Daywalker'a будет выложена на один из ближайших компакт-дисков.

Ну а в этот раз у нас есть очень специфический подарок не в меру кровожадным гражданам, которые никак не дождутся выхода Postal 2. В свете новой модификации **Postal Mod** слово "мочить" предстает с несколько иной стороны и, по желанию, снабжается суффиксом "ся" либо приставкой "об". 50% игрового процесса построено на мочеиспускании, будь то прицельные залпы по врагам или картинно отливающий с десятиметровой вышки главный герой. Вдобавок к этому заменены спрайты, отвечающие за отображение крови (ее стало больше), и появилась возможность разносить вражин на горы мясных кусочков, благо новый **Pancor Jackhammer** с пулями "дум-дум" этому всячески способствует.

Избиваемые бандиты истощно вопят, застав-

ляя заново пересмотреть свои жизненные принципы, а герой после каждого убийства отпускает некий многоэтажно-матерный комментарий.

Крайне неоднозначный мод, который понравится одним и вызовет негативное отношение у других. К каким относитесь лично вы — решайте для себя сами.

№17. Need for Speed: Hot Pursuit II



Новые скины для старых машинок. Если вас не устраивают стандартные и даже призовые варианты раскраски любимых суперкаров — вуаля! Суперстильные шкурки для **Aston Martin**, **BMW M5** и **Ford Mustang**, а также совершенно новые машины, такие как **Hammer** и **Audi A4**, ждут вас на компакт-диске.

№18. Neverwinter Nights

Мир **Neverwinter Nights** предоставил нам с вами вторую **тему компакта**. Подробности — в соответствующем текстовом блоке.

№19. Operation Flashpoint

1. Кампания для аддона **Resistance** (в русском варианте — "Сопротивление") под названием **Real Enemy**. Является сильно подкорректированной оригинальной кампанией, только в роли настоящих врагов выступают, разумеется, американцы. Политически правильная и очень своевременная работа.

2. Большая пачка дополнительной техники. Такие замечательные средства передвижения, как истребитель **F-16**, мотоцикл **BMW** с коляской, тяжелая мортира **Karl**, пушка **Pak-36**, набор гражданских грузовиков и шикарный лимузин **Lincoln Town Car**. Здесь же представлена демонстрационная миссия, с помощью которой вы можете испытать всю новую технику.

3. Парочка полезных программ: **AddOn Manager**, позволяющий организовать установленные дополнения, и плагин для **WinAmp**, предназначенный для прослушивания музыки из игры.

№20. Quake III Arena

В этот раз мы решили отвлечься от главной темы — карт для **Quake III**, которые появлялись на каждом нашем компакт-диске, и обратиться к такой несколько экзотической для этой игры вещи, как модели оружия. Сегодня на повестке дня небезынтересные замены для всего основного спектра стандартного вооружения, кроме "перчатки" и **BFG**.

№21. Rainbow Six: Raven Shield

Недавно появившийся симулятор бравого спецназовца уже обзавелся целой одной дополнительной картой. Официальной. Называется новинка **Close Quarter** и представляет собой небольшой уровень с узкими переходами и дворишками, ориентированными на ближний бой. Карта пока всего одна в природе. По мере появления новых (а мы надеемся, что это случится) мы будем их непременно публиковать.

№22. Return to Castle Wolfenstein

Огромная и качественная карта для одиночной игры. Можно даже сказать, что перед вами целый эпизод под названием **Operation Evil Eye**.

В наличии имеются: сюжет, в котором агенту **Блацковичу** предстоит связываться с французским подпольем и отыскивать потерянное растапами-фрицами донесение; новые, очень нарядные текстуры, модели, звуки и музыка. И вообще, все жутко красиво, а значит — надо играть!

№23. Starcraft

Модификация **Defenders of Khala** — заменяет родимых протоссов на совершенно новую расу, называемую **Xel'Naga**. Соответственно, полностью меняются некоторые (но не все) юниты, например, вместо зелотов появляются некие **Dark Priest'ы**, а **Dark Templar** трансформируется в **Shadow Beast**. Разумеется, изменениям подвергаются и графика, и озвучка, и характеристики юнитов.

В дальнейшем мы еще не раз обратимся к теме "Старкрафта" — крупные и не очень моды, карты, кампании и прочие вкусности, видимо, появятся уже в ближайших номерах.

№24. Sudden Strike 2 (Противостояние 4)

Пожалуй, первая полноценная подборка по этому стратегическому хиту. В дальнейшем мы продолжим публикацию дополнительных карт и, конечно, не забудем про модификации.

В этот раз предлагаем вам опробовать в боевых условиях **шесть миссий за союзников, семь за немцев и еще семь, конечно же, за русских**.

№25. Warcraft III: Reign of Chaos



Когда на вершине бэттлнетовского рейтинга уже несколько дней красуется ваше гордое

КОД ЭНИГМА

АРКАДНЫЙ
СИМУЛЯТОР

СЕКРЕТНЫЙ ФАРВАТЕР

ВОЙНА, КОТОРУЮ
ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ МИР!

После Первой мировой войны на земле осталось три сверхдержавы: Соединенные Штаты Америки, Германия, контролирующая весь Старый Свет, Союз Свободных Наций — Япония и Королевский флот Великобритании, бежавший после разгрома своей страны. Все три стороны назревающего конфликта понимают, что победит тот, кто будет контролировать водное пространство. Грядет война масштаба Второй мировой. Станьте капитаном боевого корабля и впишите свое имя в историю!

Особенности игры:

- Возможность вступить в ВМФ одной из трех сверхдержав: США, кайзеровской Германии или Союза Свободных Наций
- Большой выбор боевой техники: подводные лодки, корветы, эсминцы, линкоры, крейсера и так далее
- Правдоподобные сражения в режиме реального времени
- Система голосового управления кораблем
- Постоянно меняющаяся погода и климатические условия
- Более 70 захватывающих миссий
- Распределение заданий в зависимости от стратегических приоритетов

...Ничто не сравнится с чувством, которое вы испытываете, глядя на торпеду, вспарывающую корпус медлительного транспортного корабля. А чего стоят ощущения, когда в последний момент вы едва успеваете уйти с поверхности воды на глубину торпедной стрельбы, чтобы дать залп из всех установок по эсминцу, уже готовому забросать вас глубинными бомбами! Конечно, на высшем уровне реализован трехмерный звук: писк сонара, гул уходящих из-под палубы торпед, лязганье и скрип готовящейся к погружению субмарины. Нельзя не упомянуть и систему управления голосом — в «Код «Энигма»» можно играть, не прикасаясь к клавиатуре!

Gamespy.com



TESSERACTION
GAMES™



www.nd.ru

©2003 Tesseract Games, Inc. Все права защищены.

©2003 GMX Media. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат компании «Новый Диск», тел.: 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.
www.enigma-game.com

имя, а ключ к The Frozen Throne, видимо, так и не будет получен — самое время заглянуть в нашу подборку. Вашему вниманию представлены 27 новейших карт, за изучением которых каждый уважающий себя ценитель игры проведет не один час, и одна совсем маленькая, но чересчур полезная утилита **Lancraft**.

Карты даны в двух категориях: **Melee** и **RPG**. Особое внимание рекомендуем уделить последним. И отметим, что на сей раз значительная часть карт снабжена развернутыми детальными рецензиями.

И, наконец, Warcraft III в этот раз подарил нам одну из **тем компакта**, каковой стала потрясающая кампания **Rise of Krill**. Читайте о ней в отдельном текстовом блоке.

ИГРОВЫЕ ОБОИ

К всенепременной подборке лучших обоев добавился один пункт — десять лучших не-игровых обоев. Искренне надеемся, что они украсят ваши десктопы. Ну и, если считать все вместе, то вашему вниманию предлагается 74 фоновых рисунка для рабочего стола. В том числе по мотивам таких игр, как **American McGee's Alice**, **Aliens vs Predator**, **Civilization III**, **Postal II** и **Unreal II**.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

И вновь мы возвращаемся к древнейшей китайской игре, по возрасту сравнимой разве что с шахматами. Маджонг — любимое развлечение восточных мудрецов, доступно не каждому. Современные наборы камней стоят бешеных денег и изготавливаются даже из платины с бриллиантовой инкрустацией. Для тех, кому это не по карману, имеются более доступные варианты, например **Kyodai Mahjong**. В качестве мегадополнения к "Игровой зоне" сегодня предлагается последняя версия этой игры. В комплект поставки входит огромное количество наборов камней, различных раскладок, фоновых текстур, озвучки и музыки и даже отдельные мини-игры, в стиле незабвенной **Diamond Mine**, например. От других маджонгов **Kyodai** отличается, как уже было сказано выше, практически неограниченными возможностями, великолепнейшей графикой и условной бесплатностью (незарегистрированная версия работает безо всяких ограничений, но иногда предлагает заплатить за использование).

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

Длинный и очень забавный флэш-ролик, посвященный правилам дорожного движения. Все бы хорошо, но ПДД освещены с не совсем обычной стороны. Авторы в доступной форме показывают, почему не следует соблюдать правила и чем это чревато.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

Небольшая, но чрезвычайно забавная флэш-программа. Превращает составление фоторобота в полчаса здорового и не очень смеха. Внятно описать все ее прелести не представляется возможным, но можем сказать одно — рожи получаются превосходные, а главное, вариантов имеется сотен пять.

Работы читателей "Игромании"

В этом разделе мы публикуем все то, что относится к "Игровой зоне" (уровни, карты, сценарии, модели, скины, обои для Windows, скины для WinAMP и многое другое), но сделано нашими читателями и прислано ими на наш почтовый ящик **GAMEZONE@IGROMANIA.RU**.

Творческий потенциал работ читателей "Игромании" растет с каждым месяцем. И чем дальше, тем сложнее отбирать те работы, которые мы опубликуем в очередном номере. И дело тут не в качестве ваших трудов, а в их количестве, которое возрастает из месяца в месяц.

Напомним, что ваши работы имеют шанс быть опубликованными при соблюдении нескольких условий (помимо, собственно, качества и интересности):

1. Все файлы должны быть упакованы в один архив, желательно RAR (архиватор **WinRAR** последней версии публикуется на каждом игроманском компактe).

2. К вашей работе обязательно должно быть приложено подробное описание ее: что вы прислали, какие особенности у вашей работы, сюжет (если имеется), инструкция по установке и т. д.

3. К каждой работе должны быть приложены пара-тройка скриншотов, наглядно демонстрирующих самые интересные и наглядные моменты в вашей работе. Скриншоты можно снимать с помощью программы **HyperSnap**, которую можно скачать с сайта **www.hyperionics.ru**.

Без соблюдения этих условий, как вы понимаете, шансы на появление вашей работы на компактe нашего журнала минимальны (разве что она из ряда вон выходящая). Разумеется, мы выкладываем на диск только то, что, по нашему мнению, заслуживает внимания.

С этого месяца мы вводим оценки ваших работ. На общем совещании мы решили их оценивать по простой трехбалльной шкале:

ОТЛИЧНО — работа, не имеющая практически никаких претензий, — интересная, оригинальная, красивая, почти профессиональная. Мелкие недочеты могут иметь место (разработчики, в конце концов, тоже не без греха), но не должны бросаться в глаза и раздражать рядового пользователя;

ХОРОШО — критерии этой оценки практически те же, что и у рейтинга "отлично", однако недоработанные текстуры, неважная география уровня, не доведенный до ума баланс и прочие мелочи из разряда: "А, и так сойдет!" дают нам повод оценить в принципе отличную работу только на "хорошо";

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО — работы, отличающиеся оригинальностью, нестандартным подходом и т. д., но брошенные на полпути в процессе приведения творения в стандартный для данной игры вид (предположим, сценарий интересен и по сюжету, и по геймплею, а вот текстуры скучные или плохо состыкованы, оружие стандартное; или переделано все, но в ущерб играбельности).

Все, что ниже, чем "удовлетворительно", на компактe просто не публикуется. Хочется надеяться, что введение рейтингов позволит существенно повысить качество работ, которые вы присылаете к нам на **GAMEZONE@IGROMANIA.RU**.

Подробные описания работ, попавших в этот номер, вы найдете на компакт-диске в разделе "Игровая зона" \ "Работы читателей "Игромании", а чуть ниже — краткий перечень того, что вы там увидите.

Counter-Strike

1. Две оригинально-смешных модели оружия от Курбацкого Евгения aka **PRINGLES**, могущие ввести в ступор ваших соперников.

2. Модель, посвященная российскому спецназу, созданная Владимиром Дегтеренко aka **BOB@H**.

3. Стратегическо-мясная карта "Склад" от Александра "KREW" Горина.

GTA 3

1. BMW M5, присланный Алексеем Бухаровым.

2. Lamborghini Murcielago, скин Angel и небольшая "игроманская" модификация от страшного человека со страшным ником **Dragon**.

3. Целый скин-пак с пятью оригинальными скинами от **Der Protoss'a**.

Operation Flashpoint: Resistance

1. Миссия "Спасение", созданная Кириллом Малолетковым aka **WIZARD**.

Starcraft: Broodwar

1. Две сингловые карты **Temple of NOX** и **Quest for Engineers** от **Dissable24** и **Виталия a.k.a. AGENT** соответственно.

The Elder Scrolls III: Morrowind

1. Три плагина. Два из которых — сделанные Михаилом Маркиным и боевым содружеством **Липина Андрея aka Great** и **Семенова Сергея aka Lard** — полезные, а третий — от **Павлова Никиты Павловича aka Negr** — чиста таковой вот, понимаешь, читерский.

Ил-2: Штурмовик. Забытые сражения

1. Скин для Ла-5, нарисованный Александром Полозом aka "Dave Oxygen".

Игры

1. Трехмерная аркадная гонимка **E-Racer**, разработанная Женей Соляновым aka **Engine**, позволяет весело провести время, особенно вдвоем с приятелем. А приложенный редактор трасс даст вам возможность попробовать себя в роли левелмейкера.

Обои для рабочего стола

1. Всего одна обоеина от уже упоминавшегося Александра Полоза aka "Dave Oxygen" на тему "We are the World, we are the children".

Скины для WinAMP

1. "Рестлинговый" скин-пак, сделанный Андреем Новоселовым aka **LaParka**, состоящий из четырех шкурок и... одного русификатора по-

пулярного плеера.

2. Мрачный, но стильный скин на тему Carmageddon 2: Carpalypse Now, присланный Павлом Давыдовым.

ДЕМОБЛОК

Составители: "Демо-версии" и "Патчи" —
Илья "Orange" Виктор
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Мы не публикуем список демо-версий в журнале, так как этот раздел компакт готовится в последнюю очередь, исходя из доступного объема места на диске. Как правило, места остается на одну "серьезную" большую демку какого-либо грядущего хита плюс несколько менее значительных игрушек.

Начиная со следующего номера, предположительно, ситуация коренным образом изменится — на двух компактах хватит места всем хитовым играм!

Патчи

Обязательно публикуемый набор самых последних и самых необходимых патчей и апдейтов для самых-самых игр. На этот раз ультраполезных патчей — прямо-таки катастрофическое количество.

Начать с того, что "Забытые сражения" по трагической ошибке сначала вышли в продажу в виде бета-версии, которая, помимо прочего, работает только до 1 мая. Превратить ее в полную и рабочую можно при помощи патча — именно он и получил исключительный рейтинг 6/5.

Не менее яркий, но уже положительный пример исключительности в нынешней подборке — совсем свежий патч для "Блицкрига", добавляющий в игру новые карты и расширяющий мультиплеерные возможности.

Еще один суперпатч — это руссобитовский для "Европа 1400: Гильдия". Увы, русская версия игры содержала ряд багов, которые сильно затрудняли игровой процесс. Новый патч призван их полностью устранить.

И, наконец, в том месяце нами были заявлены в "CD-Мании", но не были выложены патчи для "Князя 2" и для SimCity 4. Выкладываем сейчас. Для "Князя 2" — более новой версии.

* Блицкриг

Версия: 1.1 Рейтинг: 5/5

* Европа 1400: Гильдия

Версия: 1.03c Рейтинг: 5/5

* Ил-2: Забытые сражения

Версия: 1.0R Рейтинг: 6/5

* Ил-2: Штурмовик

Версия: Addon Protection Рейтинг: 5/5

* Князь 2

Версия: 1.01 Рейтинг: 4/5

* Код доступа: Рай

Версия: 1.06.001 Рейтинг: 4/5

* Космические рейнджеры

Версия: 1.4 Рейтинг: 4/5

* MechWarrior IV: Mercenaries

Версия: retail patch 1 Рейтинг: 4/5

* Medal of Honor: Spearhead

Версия: патч 1 Рейтинг: 2/5

* Shadow of Destiny

Версия: 1.1 Рейтинг: 2/5

* SimCity 4

Версия: Патч 1 Рейтинг: 3/5

* Starcraft: Brood War

Версия: 1.10 Рейтинг: 2/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe.

Трейнеры

Уж лето близится, а трейнеров... Стоп, так вот же они! С пылу с жару.

Alex Ferguson's Player Manager 2003, Amazing Tetris, AquaDigger3D, Atlantis Underwater Tycoon, Battlefield 1942, Big Mutha Truckers, Delta Force: Black Hawk Down, Fatman Adventures, Galactic Civilizations, Hang 3001, Harbinger, Jurassic Park: Project Genesis, Kaboom Cola, Line of Sight: Vietnam, Lode Dooomer, Mad Dog McCree, Marine Sharpshooter, Operation Flashpoint: Resistance, Praetorians, Puzzle Balls, Rainbow Six: Raven Shield, Silent Hill 2 — Directors Cut, Tetris Vision, Tom Clancy's Splinter Cell, Troll, Uncommon Valor, Warp Assault

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.



DEATHMATCH

Составители блока "Deathmatch":

Матвей Кумби, а также Алексей Кравчун
("Клубы России").

Quake III Arena

Модификация Q3Pong

На сей раз в полку разнообразных Q3-модов у нас наблюдается одно свехоригинальное пополнение. Модификация под названием Q3Pong, брутальный "квейк-футбол" на выживание. Надоели скучные телевизионные чемпионаты? Достал судья? Тогда всем фанатам в обязательном порядке стоит ознакомиться с этим модом. Каленый свинцовый шар размером в человеческий рост и с острыми шипами — это местный "мяч". Представляете, как будет весело передавать пасы? А бить одиннадцатиметровый? Бедный, бедный вратарь...

Unreal Tournament 2003

Epic Bonus Pack

Epic Games не забывает о своих верных поклонниках и спешит представить на суд играющей общественности новый "бонус пак", который, между прочим, на суде вашей покорной редакции уже схлопотал пять из пяти рейтинговых баллов. Итак, Epic Bonus Pack — это десяток новых карт (DM-IronDeity, DM-IceTomb, BR-Canyon, DOM-Junkyard, DM-Rustatorium, DM-Ton1-Crash, DM-Ton1-Mixer, DM-Injector, CTF-Avaris, CTF-DoubleDamage), два новых адре-

налин-комбо и три новых режима игры! Кроме того, щедрым разработческим жестом нам отныне разрешили управлять музыкой в игре, а для услаждения слуха ввели трех доселе невиданных (точнее, неслыханных) "закадровых комментаторов"-announcer'ов.

Коллекция Клиффи Би

Мы продолжаем публикацию карт из коллекции блистательного Клиффи Би (в миру Клифф Блехински). На этот раз из сундука мастера нам удалось вытащить всего две (но какие!) карты, одну для дефматча и вторую для CTF. Встречайте DM-Hardcore и CTF-Raw, карты одинаково профессиональные, симпатичные, неглупые и УЖАСНО МЯСНЫЕ!

Киберспорт

Демки

Февральский американский чемпионат IGL Winter LAN уже давно отгремел, а вот зрелищные демки с записью минувших ристалищ только-только попали в наши загребушие руки. Итак, смотрите на игровидео: финальный бой между *69[Dialer и DJS.sha0ticz за звание чемпиона по Quake 3, а также смертельную схватку финалистов xs[Pain и Infinite в категории Unreal Tournament.

Впрочем, не отстают от западных коллег и наши братья-славяне. Перед предстоящим Московским чемпионатом украинские кибератлеты прошли через огонь и воду отборочного турнира "Золотая Мышь". Вашему вниманию предлагаются лучшие демки с финальных боев по Counter-Strike и Quake 3.

Анонсы чемпионатов

Не желая оставить без внимания многочисленные пожелания читателей нашего раздела, личный состав приступил к поиску и выкладке на компакт анонсов ближайших киберспортивных мероприятий, дабы дать возможность всем желающим заранее подготовиться и предстать на турнирах во всеоружии. Читайте первую подборку анонсов! Желаем всем удачи и побед.

КЛУБЫ РОССИИ

На компактe вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун,
Олег Полянский, Федор Усаков, Николай
Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Ну-ка, ну-ка, что у нас сегодня в галерее? В первую очередь, конечно, батальные картины серии "Верецагин и Рубо отдыхают". Как вам пешие легионы Praetorians, затаптывающие по-

дошвами сандалий сочные галльские луга? А взбесившиеся астериксы и обеликсы, бодающие витыми рогами римскую "черепаху"? Страшно? Тогда прочь из горячей Империи — добро пожаловать в войны современности. Как насчет горящего "Исаакия" с высоты полета военного штурмовика? Тогда милости просим в подраздел по симулятору "Ил-2: Забытые сражения". Или, может, вы предпочитаете классиков? Сегодня у нас в экспозиции полотно Тома Ивановича Клэнси "Утро террористской казни". Да-да! И не забудьте заглянуть в зал футуристической живописи, там сегодня фото-выставка "Мы и Freelancer". Для милиционеров, красноармейцев и всех обладателей диска "Игромании" — вход бесплатный.

Даты выхода отечественных локализаций

Как обычно, на нашем компакт — свежайшие данные о датах выхода отечественных локализаций. Как обычно, в формате Microsoft Excel.

Железный цех Рубрика "Сделай сам"

Для вящего удобства начинающих паяльщико-лудильщиков, заинтересовавшихся под рубрикой "Сделай сам", на компакт выкладывается вся серия предыдущих статей цикла "Основы домашнего железякоделания". Плюс эксклюзивный бонус от автора — ответы на типичные вопросы, могущие возникнуть в процессе работы с волшебным паяльником. Как и все статейные материалы, размещается в разделе "ИнфоБлок".

Игрострой/Вскрытие Статья "Футбол будущего"

Полный набор утилит, необходимых для тотального модифицирования игры FIFA 2003. В набор входят: Camera Raptor, Kit Raptor, Referee Kit Raptor, Flag Raptor, Ball Raptor, Music Changer и Game Audio Player.

Игрострой/Мастерская Статья "Стальные титаны"

1. MechWarrior 4 Mission Editor — официальный редактор для игры MechWarrior 4.
2. Статья "Партитура игрового действия", опубликованная в десятом номере "Игромании" за 2002 год.

Статья "Гномы в киберпанковском мире 2"

Статья "Гномы в киберпанковском мире", опубликованная во втором номере "Игромании" за 2003 год. Подробно разобраны основы работы в редакторе The Elder Scrolls III: Morrowind.

Статья "Нереальное редактирование 2003"

1. Уровень-пример, созданный автором материала.
2. Статья "Нереальное редактирование 2003: Основы создания уровней", опубликованная в четвертом номере "Игромании" за 2003 год. В материале рассматриваются основы создания уровня для игры.

Статья "Создание спецэффектов в 3D Studio Max: Громы и молнии"

Статья "Создание спецэффектов в 3D Max: Феерия красок", опубликованная в четвертом номере "Игромании" за 2003 год.

Игрострой/Самопал

Статья "Беспредел простоты 3"

1. Статьи "Беспредел простоты" и "Беспредел простоты 2", опубликованные в двенадцатом номере "Игромании" за 2002 и четвертом номере за 2003 год.

2. Мульты, присланные на конкурс "Че-Бурашка". Около пятидесяти наиболее симпатичных флэш-мультиков.

Статья "Мастерская творца: Создание текстового редактора"

1. Статья "Игровая нирвана: Delphi и программирование компьютерных игр", опубликованная в седьмом номере "Игромании" за 2002 год. В материале подробно рассказано, что есть язык программирования Delphi.

2. Текстовый редактор "Супер", создание которого подробно описано в статье. Проект разработан Константином Артемьевым специально для нашего журнала.

Территория разлома

Статья "Рога и копыта: Новая информация о Windows Longhorn"

1. Longhorn Smartbar — программа, созданная Евгением Филатовым. Эмулирует Sidebar из Longhorn.

2. Статья "У открытого окна", опубликованная во втором номере "Игромании" за 2003 год. В материале рассказывается о новшествах, которые ждут нас в новой операционной системе от Microsoft.

Почта "Мании"

Добрый милый месяц май, дарящий нам теплое солнышко, короткие девчачьи юбочки, предчувствие долгих каникул и... эти ужасные, изматывающие, ненавистные всему живому экзамены. Они — и только они — способны на корню подкосить хрупкое деревце читательского творчества. Вместо веселых, жизне-радостных частушек — мрачный дождливо-пессимистичный эпос. Вместо добрых бабушкиных сказок — кровавые байки из склепа... Всем, кто еще не настроился на серьезный экзаменационный лад, — строго рекомендуется ежемесячная подборка читательских литературных творений. Оставьте надежду, всяк нас прочитавший!

Вне компьютера Блок от "Ролемансера"



"Ролемансер" (www.rolemanсер.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компактe.

ФАЙЛЫ

1. AD&D: модуль для мира Greyhawk.
2. AD&D: описание истории войн мира Greyhawk.
3. Star Wars RPG: модуль Masquerade.
4. d20 Modern: модуль No Man's Land.
5. Warlord CCG: правила коллекционной

карточной игры.

СТАТЬИ

1. Статья Николая Пегасова о революционном варгейме Mage Knight.

2. Информация о клубе "Лабиринт".

MAGIC: THE GATHERING

Согласно обыкновению, набор деклистов и обновления правил.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статьейные материалы размещены в "ИнфоБлоке".



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Геймер

Скринтурс №05. Май

Как всегда, в сегодняшнем "Скринтурсе" представлены девять картинок для задумчивого созерцания с последующим отгадыванием всех запечатленных на них игр. Не забывайте, что, кроме микроскопических картинок в журнале, вы можете насладиться полноформатными и большими скринами, выложенными на компакт "Мании" в разделе "Мозговой штурм". Все победители "Скринтурса" будут награждены коробочной версией отличного спецназовского экшена "Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб", посвященного событиям в Сомали 1993 года.



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Илья "Orange" Викторov

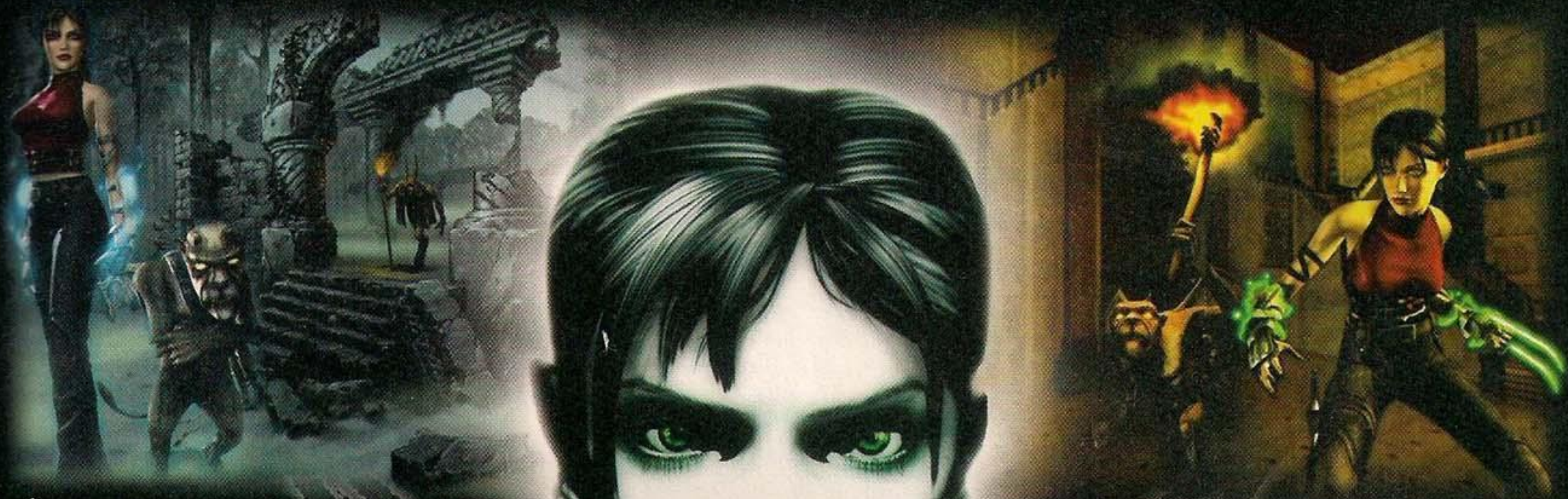
ГВОЗДЬ НОМЕРА Back 2 Life

Не каждому известно, что после нажатия волшебной кнопочки Delete файлы не исчезают бесследно — информация о них продолжает храниться на винчестере до тех пор, пока на ее место не запишется что-либо другое. Из этих остатков можно вполне восстановить утраченные по неосторожности данные, будь то готовая курсовая, годовой отчет, мультфильм "Медвежуть" или другая милая сердцу бесценность. В благородном деле восстановления удаленных файлов вам поможет программа Back 2 Life. Если вы что-то неосторожно потеряли, немедленно прекратите какие-либо операции, дабы на месте пропавшего файла не образовался, например, 512-мегабайтовый своп, и запускайте этот волшебный инструмент. Программа быстро просканирует диск и доложит о том, что еще можно спасти. Например, у меня на одном только диске C:\ было обнаружено несколько тысяч (!!!) файлов, причем некоторые из них были удалены аж пару лет назад (еще раз "!!!"). В подавляющем большинстве случаев, особенно если файл был небольшой, восстановить его получается без всяких проблем.

Тип программы: freeware

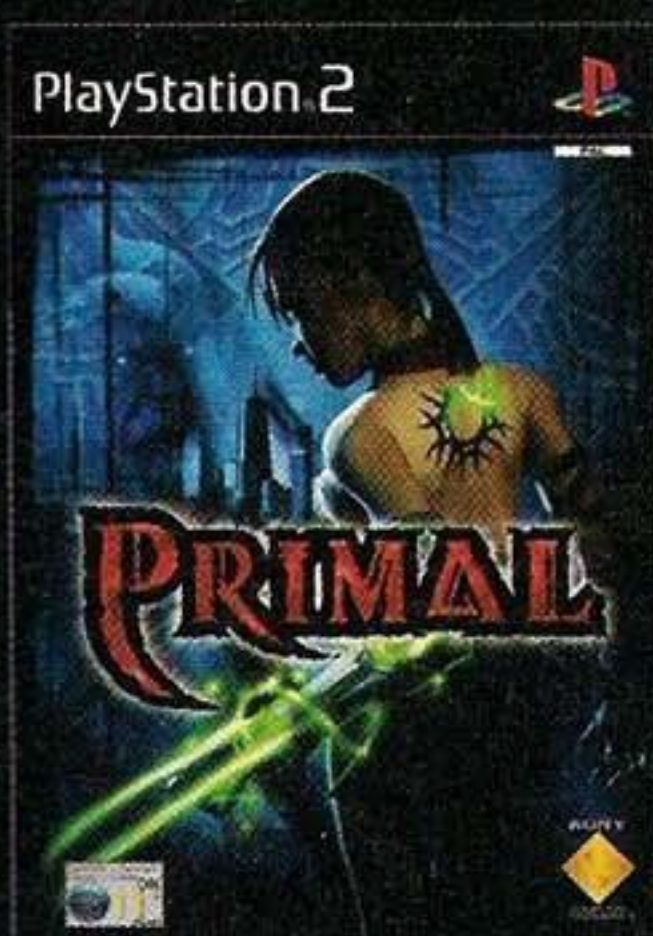
Рейтинг: 10/10

Первая игра для PlayStation 2 полностью на русском языке!



PRIMAL

Четыре Мира
Два Героя
Одна Судьба



- Погрузись в лабиринт таинственных миров, полных опасностей и приключений за гранью реальности!
- Насладись доселе невиданным уровнем графики, музыки и спецэффектов
- Прими непосредственное участие в зрелищных сражениях и попробуй свои силы в решении хитроумных головоломок



www.primalgame.ru

PlayStation 2

Эксклюзивный дистрибьютор в России - компания Софт Клуб: т.(095) 232-69-52; sales@softclub.ru

СВЕЖАТИНА!

* Access Denied

Не программа как таковая, но весьма приятный скринсейвер, совсем как экран "крутого компа" из голливудского фильма. Изображает процесс взлома некоего сервера, показывает время, загрузку процессора и памяти, а также мигающую надпись "Access Denied". Почувствуй себя кулхацкером!

Тип программы: freeware

Рейтинг: 7/10

* Carpet Driver

Небольшая шутка. Самый настоящий драйвер для мышиного коврика (точнее, для нескольких их типов). После его установки в списке устройств появится ваш "мышкодром".

Тип программы: freeware

Рейтинг: 5/10

* Crystal Player

Чрезвычайно удобный и функциональный видеоплеер. Максимум функций при минимальном объеме. Работает очень быстро даже на слабых системах. Открывает все видеофайлы, совместим со всеми современными кодеками, очень приятен в использовании и обладает огромным количеством настроек, вплоть до тонкой корректировки яркости, контраста и цветового баланса или усиления звука. Плюс к этому имеется возможность в реальном времени накладывать на изображение фильтры.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 10/10

* Enabler

Первое место за оригинальную концепцию. Ничего подобного еще не было! Эта суперпрограмма, будучи запущенной, активизирует все заблокированные ("серые") кнопки и пункты меню в любом софте. Как показывает практика, невозможность выполнить в определенных условиях ту или иную операцию на самом деле является прихотью программиста и операция вполне выполнима, то же касается закрытых пунктов в некоторых демонстрационных версиях. Что характерно, особо страшными глюками это не чревато, и самое ужасное, что может случиться, — отсутствие реакции со стороны софта на ваши действия.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 10/10

* Horoscope

Симпатичный русскоязычный гороскоп. По имени, дате, времени и месту рождения выдает вам художественно написанные и довольно подробные астрологические характеристики трех типов — зодиакальный, сексуальный и комплексный. Как ни странно, многое совпадает.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* KeyTo

Небольшой и простой клавиатурный тренажер. Работает под DOS, не требует практически никаких ресурсов, генерирует тексты, которые вам предстоит набирать. В процессе печат-

ти определяется скорость, ритмичность и количество опечаток.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

* LedSwitcher

Забавнейший плагин для Winamp. Победитель в номинации "фан месяца". 13 кб чистого удовольствия. Заставляет лампочки на клавиатуре (индикаторы Caps Lock и т. д.) мигать в такт музыке. Ритм может определяться по громкости, частотным или панорамным характеристикам трека.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 8/10

* Mmetro 2003

Подарок гражданам, плохо ориентирующимся в андеграунде. Интерактивная карта московской, питерской, киевской и харьковской подземки. Позволяет рассчитать оптимальный маршрут от пункта А в пункт Б, учитывая время суток и даже ожидание поезда.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

* Mp3Trim

Маленький, быстрый и удобный редактор MP3-файлов. Умеет обрезать паузу в начале трека, вырезать произвольные участки (на основе хронометража или количества фреймов), добавлять fade (плавное затухание) в конце, увеличивать громкость звучания, изменять битрейт, а также показывает подробную информацию о файле.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 10/10

* MultiRun XP

Нестандартный редактор автозагрузки. В отличие от аналогичных продуктов, позволяет не только выбирать программы, которые будут запускаться при старте, но и настраивать порядок загрузки и даже промежутки времени между запусками.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

* RBTray

Если вас раздражает (а так оно, скорее всего, и есть) загроможденный таскбар, вам поможет эта программа. Щелкнув правой мышью по заголовку окна, вы отправите его прямо в трей, туда, где часы и индикатор раскладки. Таким образом освобождается значительное количество свободного рабочего пространства, а пользователь избавляется от необходимости нажимать по десять раз ALT+TAB.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

* Real Programmer's Clock

Часы для настоящих компьютерных маньяков. Показывают время в бинарном (!!!) формате. Больше ничего не умеют, но ведь это и не столь важно...

Тип программы: freeware

Рейтинг: 6/10

* TCP View

Как говорил Козьма Прутков — "Бди!". Кругом враги, и особенно их много в интернете. Программа TCP View является удобным монитором сетевых соединений, показывает все установленные на данный момент коннекты и их статус и позволяет закрыть сомнительное соединение.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

* Антивирус Касперского

На каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского выпускает специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно можете брать вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

* Adobe Acrobat Reader 5.1

Традиционно раз в три месяца мы выкладываем программу Adobe Acrobat Reader, которая занимается исключительно тем, что открывает файлы формата PDF. Оный формат представляет собой электронную книгу с текстом, картинками, быстрым переходом с одной страницы на другую, с индексами, таблицами и так далее. Так как файлы с таким расширением встречаются на наших компактках, программа не может вам не пригодиться.

* CheMax 2.5 и CheMax RUS 1.2

Самая новая версия самой лучшей базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 2.5 включено более 4317 пунктов, плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 1.2, в которой переведенными содержится уже 2500 позиций.

* Dirty Little Helper

В обязательном порядке мы выкладываем на диск последний модуль от 15 марта сего года, в который включено аж 285 пунктов, и, конечно же, саму программу версии 1.44.

* Magic Trainer Creator

Утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ой как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДКС".

* DivX 5.0.2 и WinRar версии 3.20

На компакт выкладывается видеокодек DivX



ПОСЛЕДНЯЯ

РАЙН



Эксклюзивные права на издание игры на территории РФ и стран СНГ принадлежат компании New Media Generation (www.nmg.ru).

Заказ и бесплатная доставка по России электронных изданий компании «New Media Generation»:
тел. (095) 787-2610, факс (095) 787-2611, e-mail: sale@nmg.ru

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Medal of Honor: Pacific Assault

Жанр:	3D Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts LA
Похожесть:	Medal of Honor: Allied Assault
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Январь 2004 года



Закончив работу над *Spearhead*, аддоном к нашумевшему военному экшену *Medal of Honor: Allied Assault*, Electronic Arts взялась за создание полноценного продолжения — *Pacific Assault*. Работа над игрой еще только началась, но уже сейчас нам удалось выяснить кое-какие подробности. Несмотря на то, что движок *Pacific Assault* продолжает частично использовать технологию *Quake III*, разработчики заявляют, что уже переписали значительную его часть. Это разрешит одновременно отображать на экране большее количество объектов, расширит зону видимости, словом — позволит игре соответствовать всем современным техническим стандартам.

В *Pacific Assault* война для нас начинается с налета японских ВВС на военно-морскую базу США Перл Харбор, что на острове Оаху. Нам позволят в полной мере ощутить на своей шкуре всю мощь и ужас внезапной атаки с воздуха, увидеть гибель линкора "Аризона" и, если повезет, сбить парочку наглых "Зеро". С развитием военных действий нам выпадет шанс повоевать в джунглях Филиппин, Гвадалканала (Соломоновы острова) и в других достопримечательных местах региона.

В общих чертах сиквел будет очень похож на первую часть *Medal of Honor*. Он сохранит такие немаловажные достоинства, как кинематографическая зрелищность и историческая достоверность. Разве что отныне несколько поубавится чисто аркадных моментов, несоответствующих реалиям настоящих боевых действий. Еще одно важное отличие от первой части игры состоит в том, что многие миссии *Pacific Assault* предполагают несколько способов достижения поставленных задач. Мы сможем выбирать, каким путем двигаться к заданной цели, какие объекты атаковать первыми, а к каким вообще не приближаться.

Несколько улучшатся и алгоритмы поведения солдат, управляемых искусственным интеллектом. Особой доработке подверглась так называемая



мая "система реального зрения". К примеру, теперь патруль не увидит вас до тех пор, пока вы не бросите себе под ноги осветительную шашку, — ну и так далее.

Итак, к Новому году нас ждет очень достойный подарок — хорошее продолжение хорошей игры. Какого-то технологического прорыва или сверхпопулярности от *Pacific Assault* не ожидается, но достойное качество и играбельность гарантированы стопроцентно.

Mortyr 2

Жанр:	Action
Издатель:	Mirage
Разработчик:	Mirage
Похожесть:	Mortyr, Return to Castle Wolfenstein
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Декабрь 2003 года

Один старый советский лозунг гласил: "Кто куда, а я — в сберкассе". Так вот — поляки из Mirage отправляются в одну и ту же "сберкассе" уже третий раз подряд. Альтернативная история, согласно которой фашисты одержали победу во Второй мировой и долгие годы успешно правят человечеством, никак не оставит разработчиков в покое. Сперва экшен *Mortyr*, затем "стратегическая RPG" *Another War*, и вот теперь *Mortyr 2*. Дабы никого ненароком не обидеть, о коммерческом успехе всех предыдущих игр с той же фабулой мы тактично умолчим...

Впрочем, на этот раз разработчики обещают подойти к делу со всей ответственностью и выдать на-гора проект едва ли не класса "А". У *Mortyr 2* есть все шансы стать приятным исключением по сравнению с другими играми Mirage. Во-первых, это современный внешний вид. Над движком игры не покладая рук работали долгие месяцы, и, судя по скриншотам, уровень прорисовки персонажей и детализации окружения не уступает большинству современных проектов. Во-вторых, это колоссальный упор на кинематографичность происходящего: многочисленные скриптовые сценки, ролики в промежутках между миссиями и так далее. Ну и в-третьих, это отход от канонов "классического современного экшена" и, так сказать, возвращение к корням. Игровой процесс *Mortyr 2* построен исключительно вокруг боевых действий. Никаких блужданий по наворочен-



ным лабиринтам, никаких головоломок и бессмысленных словесных препирательств с NPC. Нам обещается море взрывов, горы трупов, огнемет и противотанковый гранатомет в качестве основных средств расправы с бесчисленными полчищами врагов и общая "свирепость" процесса, чуть ли не ставшая Mortyr 2 в один ряд с бесшабашным Serious Sam.

Mirage решили полностью сконцентрироваться на одиночной кампании и даже не думают о мультиплеере. Причина тому проста: разработчики очень хотят выложить продукт на полки аккуратно к католическому Рождеству-2003. А специальный патч, добавляющий возможность сетевой игры, появится не раньше следующего года. Время есть, ждем.

Prince of Persia: Sands of Time

Жанр:	Action
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft Montreal
Похожесть:	Prince of Persia 3D
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	2004 год



Утрите слезу, ветераны. Подойдите ближе, зеленая молодежь. Сам "Персидский Принц", папа-и-мама-всего, после крайне неудачной попытки третьего пришествия готовится вернуться в лоно Настоящих Игр! Надо сказать, что для новой реинкарнации Prince of Persia (в этом году "старичку" стукнуло добрых тринадцать лет) задействована самая тяжелая артиллерия современной игровой индустрии. В качестве главы проекта выписан сам Йордан Мехнер, отец классического "Принца" и главный дизайнер гениальной игры The Last Express. В роли же основной группы разработчиков

выступит монреальское отделение Ubi Soft — авторы ни много ни мало венценосного Tom Clancy's Splinter Cell. Заявка на хит более чем внушительная.

Информации о проекте пока что ничтожно мало. Известно, что сюжет Sands of Time закручен вокруг тех самых волшебных песочных часов, при помощи которых злое королевский визирь когда-то воротил при дворе свои коварные интриги. Заветные часики разбились, песок времени развеялся по ветру, и некое глобальное зло движется по направлению к мирному персидскому королевству.



ТОНИ КРУ- ТОНИ

БЕШЕЖАЯ ТЫКВА



Позвольте представиться! Меня зовут Тони, Тони Крутони! Я частный детектив с большим, так сказать, стажем. Меня очень любят и ценят в моем агентстве "Волен-Уволен", поэтому я, несомненно, ценный сотрудник. Да-да, мне так и сказали: "Мистер Крутони, Вы нам слишком дорого обходитесь!"



Конечно, хвалить себя нехорошо, но могу без ложной скромности заявить: мною были разработаны и успешно проведены многие известные операции. Два разрушенных сарая и одна бензоколонка не в счет. Например, задержание вандалов, надругавшихся над старым чайником миссис Ллойд, хотя она сама потом призналась, что просто выкинула его. Или фантастическое по сложности дело об участии снежного человека в управлении айсбергом, повлекшее за собой гибель "Титаника".



А сейчас мне досталось настоящее, серьезное дело. Я называю его "Дело о похитителе конфет". По моим данным, здесь не обошлось без инопланетян и правительственного заговора! Так-то! Впрочем, мне пора. Да, мой день рождения 11 сентября. Обожаю подарки!



А еще про меня ходит масса анекдотов! Да, не каждый может при жизни похвастаться такой популярностью. Вот что бывает, когда европейские разработчики всласть наигрались в классические квесты и вусмерть наелись голливуда.



Стихи в переводе А. Ахматовой, Б. Пастернака, С. Маршака и В. Топорова.



Классический
КВЕСТ

Иронический
ДЕТЕКТИВ

DVD короб
и ЮМОРА
ПРИКОЛОВ



www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков с бесплатной доставкой по Москве и России:

(095) 931-92-69, Info@mediahouse.ru

МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

PROGRAPH
RESEARCH

Игра будет представлять собой матерый коктейль из экшена с видом от третьего лица, рукопашного мордобоя, сабельных дуэлей, акробатических прыжков, решения многочисленных загадок и болтовни с множеством NPC. Не будут забыты и так называемые "шпионские элементы" геймплея: шустрому принцу не раз придется прятаться в тени от многочисленных глаз вражеских патрульных, бесшумно красться вдоль стен и, подобно Сэму Фишеру, одним ударом алмазной ручки верного ятагана вырубать дремлющих стражей.

Что касается графического оформления, то о движке нового Prince of Persia не известно практически ничего. В Сети постоянно циркулируют слухи о том, что за основу якобы взят "моторчик" от Unreal 2, однако представители Ubi Soft что-то не спешат подтверждать эту информацию. Художественный стиль игры соблюден в точности по заветам прародителей. То есть визуально нам предстоит насладиться всевозможной восточной экзотикой: пальмами, минаретами и локальными тадж-махалами, равно как и побывать в промозглых подземельях, непроходимых джунглях и вроде бы даже в "потусторонних мирах демонов".

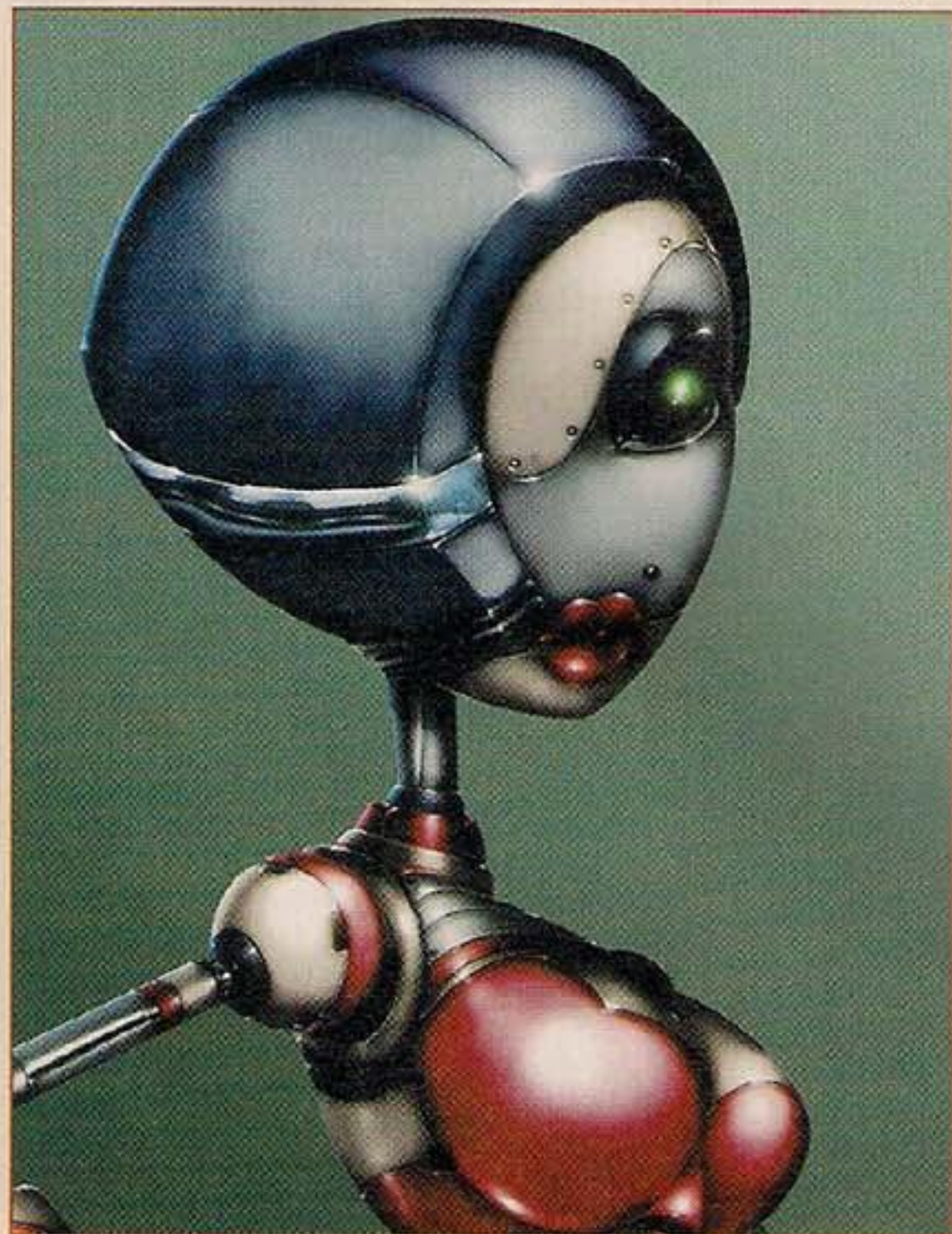
Разработка проекта только-только вступает в стадию начального планирования. О ходе работ над возрождением доброго имени Персидского Принца мы обязательно сообщим в самое ближайшее время.

Scrapland

Жанр:	Simulator/Adventure
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	MercurySteam Entertainment
Похожесть:	Wing Commander, Freelancer
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	2004 год

MercurySteam — молодая испанская фирма, а Scrapland — ее первый проект. После закрытия Rebel Act Studios (которую мы помним по жестоким поединкам гениальной Severance: Blade of Darkness) часть ее кадров консолидировалась в MercurySteam и теперь ваяет нечто весьма любопытное.

Scrapland планируется как боевой космический симулятор с внушительными приключенческими элементами — и, представьте себе, нелиней-



ным сюжетом. Действие происходит на маленьком астероиде Scrapland, затерянном где-то на краю галактики вдали от цивилизации. Такое имя возникло отнюдь не случайно — астероид используется как вселенская свалка космических кораблей и отживших свой срок механизмов. Но и в куче мусора кипит своеобразная жизнь — на помойке живет и процветает целая колония роботов. Из металлолома железные работы отгрохали городище, создали ста-

бильный социум и живут себе, процветают. Ну прямо "Планета Шелестяка... населена роботами..."

Наш герой, веселый никелированный парень по имени D-tritus, прибыл в этот механический рай в поисках работы. Устроившись журналистом в местную газетенку, он тут же натывается на интересный материал. Кто-то устраняет городских правителей одного за другим: сначала архиепископа, затем банкира, а потом и главного редактора местного информационного гиганта. Хуже того: на месте преступления остаются улики, доказывающие, что убийства — дело рук человека. А людей роботы ох как не жалуют.

Свое межпланетное расследование D-tritus начинает с постройки звездолета. Звездолет собирается из обычного космического мусора: остовов подбитых истребителей, ржавых броневых листов, списанных двести лет назад динамо-машин и прочего барахла. Вожделенный хлам еще нужно выпросить у местного зав. свалкой, для чего и предусмотрены десятки заданий типа "сходи туда, прибей того и принеси вот этого и побольше".



Выполненные задания позволяют апгрейдить родную посудину, открывают доступ к магазинам с новыми запчастями и, соответственно, расширяют просторы для нашего инженерного творчества.

Современный трехмерный движок игры предоставит нам полную свободу действий в плане межпространственных перемещений и интерактивности внешней среды. Мы сами будем решать, лететь ли нам куда-нибудь или идти пешком; расстрелять зловредного NPC в космическом бою или полюбовно договориться с ним на земле. К сожалению, на этом подробности о геймплее заканчиваются. Проект всего несколько месяцев назад обзавелся сюжетом и парой альбомов концепт-арта, а для завершения работ над движком разработчикам понадобится еще минимум год. Так и неясно, чего в игре будет больше: космических баталий или приземленных головоломок. Да и как все это вообще будет выглядеть — тоже не очень понятно. Сейчас разработчики ограничиваются лишь скудными комментариями о нелинейном сюжете, "прикольных персонажах" и "крутых скоростях". Ничего не поделаешь — коммерческая тайна.

Syberia 2

Жанр:	Adventure
Издатель:	Microids
Разработчик:	Microids
Похожесть:	Syberia
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2003 года



Существуют на свете такие игры, в продолжении которых не сомневался ни минуты. Про Syberia сказали все, что только можно, сказали, что это пришелец из далекого века "классических приключенческих игр", сказали, что это первая ласточка надвигающегося жанрового ренессанса... А еще сказали, что несмотря на открытую концовку, история вряд ли получит свое продолжение. Ну кому, скажите, в третьем году третьего тысячелетия будет интересно играть в классический, извините за термин, "квест", душой навсегда оставшийся где-то в середине девяностых? А вот, оказывается, есть кому.

После появления первой части фанаты Syberia (к коим, наверное, можно причислить и автора этих строк) забрасывали руководство Microids и



лично маэстро Бенуа Сокаля многочисленными депешами с требованием немедленного продолжения. И, о чудо, спустя всего полгода объявлено о том, что долгожданный сиквел запущен в производство!

Номинально **Syberia 2** — это обыкновенная «вторая серия», сделанная на том же движке и продолжающая начатую в первой части историю об американском адвокате Кейт Уолкер, механических дел мастере Гансе Воралберге и их бесконечном путешествии на заводном поезде вглубь сибирских равнин в поисках загадочной родины мамонтов. Как и предыдущая серия, **Syberia 2** будет разделена на четыре условных «локации» — четыре остановки заводного локомотива, с четырьмя же отдельными комплектами приключений.

Из игровых локаций известно пока лишь о нескольких, в частности, о Романосбурге. Это давно покинутый «русский уездный город N», в котором мало что изменилось за последние сто пятьдесят лет. Затем несколько поселков, обжитых жителями крайнего Севера, — ну и, конечно, сама Сайберия, сердце русской Сибири. Из старых персонажей помимо Кейт и старика Воралберга останется только говорливый человеко-робот — «автоматон» Оскар, имена и роли всех прочих участников драмы пока не раскрываются.

Не обойдется в продолжении и без технических инноваций. Графика **Syberia 2** станет чуть ли не на порядок совершеннее оригинала. К многочисленным игровым красотам прибавится система динамического освещения и теней, эффекты вроде преломления света и отражения в стеклянных поверхностях, «шершавые» текстуры, анимированный туман и даже погодные эффекты, смоделированные в реальном времени.

Выход игры запланирован на конец осени нынешнего года и, по словам Бенуа Сокаля, каждый, кто прошел в свое время **Syberia**, просто обязан увидеть вторую часть. Ведь по большому счету это не новая игра со старыми лицами, а продолжение незаконченного прошлым летом приключения...

Wolverine's Revenge

Жанр:	Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	GenePool Software
Похожесть:	Spiderman: The Movie, Mortal Kombat
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года



Wolverine (в местном переводе — Росомаха) — фигура первого эшелона, один из самых ярких и заметных персонажей «Людей Икс» — как нельзя лучше подходит на роль главного героя компьютерной игры. В работе над проектом **Activision** не разменивается по мелочам. Сценарий игры написан самим Ларри Хэма, создателем оригинальных комиксов, персонажей озвучивают известные актеры Патрик Стюарт и Марк Хемилл (большой части человечества известный как Люк Скайуокер). Да и в целом игра старается походить на оживший отрывок фильма-блокбастера: захватывающая, динамичная, с эффектными киношными ракурсами и неожиданными поворотами сюжета.

Воспоминания Росомахи переносят нас в далекий 1968 год в секретную лабораторию «Weapon X» близ озера Алкали. Там бродяга Логан, собственно, и стал мутантом Росомахой. В результате сомнительного эксперимента он обрел свою способность к регенерации и отрастил титановые когти. Изучая обновленный организм Росомахи, доктор Хэнк Маккой (он же, согласно комиксам, Beast, то есть Зверь) находит в нем некий синтетический вирус — эдакую бомбу замедленного действия. И если ровно через двое суток антидот не будет найден, одним иксменом станет меньше. Этот сорокавосемичасовой марафон со смертью положен в качестве сюжетной основы игры.

Wolverine's Revenge — бесхитростный и типичный в своем роде экшен с видом от третьего лица. На протяжении двадцати трех игровых уровней Логан кромсает толпы врагов на ленточки, ломает хребты плохим мутантам и выбивает из роботов-стражей их железные потроха. Несмотря на склонность Росомахи решать все свои проблемы в гордом одиночестве, профессор Ксавьер, Шельма и Колосс не оставят его одного. В нужный момент коллеги-мутанты протянут руку помощи и помогут начистить физиономии Джаггернауту, Виндигу, Магнето и Саблезубу, без которых никак не обойдется. Секундочку... Вы не знаете, кто это такие? Тогда **Wolverine's Revenge** вам строго противопоказана! Зато истинные фанаты сериала получат свой маленький кусочек счастья.



Что касается поединков, то здесь разработчики припасли немало любопытных сюрпризов. Боевая система по количеству доступных в драке ударов и разнообразных приемов может уверенно соперничать с **Mortal Kombat**. Причем со временем вы сможете осваивать все более изощренные и эффектные комбо. При удачном использовании специфических комбинаций Росомаха получает очки опыта, которые впоследствии можно будет потратить на обучение новым видам атак. Впрочем, и без особых ударов боевой потенциал нашего героя можно использовать достаточно гибко и эффективно. К примеру, с убранными титановыми лезвиями он быстрее восстанавливает силы, а с выпущенными — наносит больший урон противнику. И еще интересная деталь: с каждой новой раной Логан звереет и вкладывает в удары больше силы. Когда же датчик бешенства зашкаливает — рядом лучше не появляться.

Кроме того, в любое время Росомаха сможет воспользоваться даром инфракрасного видения, то есть выслеживать врагов по тепловому следу. Согласитесь, это добавит разнообразия и позволит нам самим выбирать стиль борьбы: бесшумный и скрытный или быстрый и яростный.

В общем, как телевизионные и печатные аналоги схожей тематики, **Wolverine's Revenge** заостряет внимание на персонажах, а вовсе не на среде их обитания. Это к тому, что невиданных красот и изысков от дизайна уровней и интерьеров ждать не стоит. Зато доподлинно известно, что можно будет менять костюм Росомахи на свое усмотрение: три разновидности мутантских одеяний даются по умолчанию и еще шесть можно добыть по ходу игры. Другими словами, всем поклонникам — строго рекомендуется.



В ПОИСКАХ ЗАТЕРЯННОЙ СТРАНЫ

ZANZARAH



Это история о двух мирах — фантастическом и реальном.

Когда-то они были одним целым, но сейчас их связывает только одно — девушка Эми, которая даже не догадывается о своей силе и возможностях...



- великолепные окружающие пейзажи
- затягивающая сюжетная линия
- отличная трехмерная графика
- приятные звуковые эффекты
- интересный игровой процесс

The Four Horsemen of the Apocalypse

Это случилось первого августа прошлого года. Из недр компании 3DO вырвался радостный крик: "Грядет Апокалипсис!" Игровая общественность тут же выдвинула предположение, что PR-отдел 3DO съехал с катушек. Спустя считанные минуты это предположение было перекрыто официальным пресс-релизом и анонсом хоррор-экшена с религиозным уклоном — The Four Horsemen of the Apocalypse. С тех пор прошло более полугода. Проект по-прежнему живет и развивается — развивается в одну из самых ожидаемых игр 2003 года. С чем связан подобный ажиотаж? Давайте разбираться вместе.

Библейские корни

Для начала скажите мне, какой сюжет должен быть у качественного экшена. Как-как? Раз экшен, то все равно какой сюжет? Лишь бы вражины побольше да пушки потолще, говорите? Нет уж, хватит, наелись. Бесконечные толпы брьюсов уиллисов вперемешку с зелеными человечками уже сами знаете где сидят. Продвинутые геймеры давно не выбирают пепси. Им хочется чего-то большего. Им надоело просто бегать по бесконечным коридорам и стрелять во все, что движется. Настоящему игроку хочется еще и переживать за своего героя. Радоваться каждой его победе и рвать на себе волосы, когда на экране всплывает ядовито-красная надпись "Game Over". К счастью, именно такие мысли тусовались в голове директора-распорядителя апокалиптического проекта — Майкла Мендхайма. "Сникерсни!" — сказал ему руководство и отвалило на проект восемь миллионов долларов. На что пошли эти деньги, я рас-

скажу чуть позже, а пока обратимся к сюжету игры.

Как вы уже поняли, выдумывать чересчур много разработчики не собирались. Хотелось увлекательного и закрученного сюжета, на основе которого можно сделать кровавый экшен с элементами ужастика и адвенчуры. Где найти подобную историю? Ответ лежал на поверхности — в книгах. Точнее, в самой главной книге — в Библии, в откровении от Иоанна Богослова.

Итак, вы выступаете в роли архангела Аваддона, которому необходимо противостоять четырем всадникам Апокалипсиса: Смерти, Войне, Голоду и Чуме. Настоятельно рекомендую вам на минуту перевести глаза на небольшую врезку, в которой объясняется, почему главным героем разработчики сделали именно Аваддона, а не архангела Михаила или Рафаэля. Лично я преклоняюсь перед людьми, которые сначала тщательно анализируют все имеющиеся данные и лишь потом делают какие-то выводы. Но давайте вер-

Жанр:

Action/Horror

Издатель:

3DO

Разработчик:

3DO

Похожесть:

Resident Evil

Дата выхода:

Осень 2003 года

Системные требования

Не объявлены

Мультиплеер:

Нет

Сайт игры:

www.3do.com/4horsemen

немся к делам насущным. По сюжету, Аваддон не в силах справиться с всадниками Апокалипсиса в одиночку. Чтобы Судный День не настал раньше положенного, а человечество не перешло за считанные часы, архангелу понадобятся трое помощников. Каждый из них Избран Богом и наделен уникальными способностями. Вместе с Аваддоном они — могучая сила, которая может противостоять любому злу. Но есть одна небольшая загвоздка — троица не знает ни о своих способностях, ни о том, что их ждет. Так что придется Аваддону заняться экстренными поисками и убеждением Избранных. Да-да, убеждением. Это в голливудских клюквах все до безобразия просто. Скажет какой-нибудь ван Дамм: "Доверься мне!", состроит выработанную годами тренировок гримасу, и ему тут же кто хочешь доверится. В The Four Horsemen of the Apocalypse все куда более сложно.

Во-первых, Избранные — отнюдь не белые и пушистые представители рода человеческого. Ибо не смогут всякие недотроги показать всадникам, где реально зимует адская кузница мать. Тут нужны люди, битые жизнью. И, надо сказать, тимуровцев Господь Бог подобрал что надо. Продажный политик — сенатор Скотт Андерсон, потерявший всякую надежду на нормальную жизнь проститутка Джесси Хорнер, Джимми Рэй Флинт — серийный убийца, приговоренный к смерти, — вот именно те герои (именно так), которые помогут Аваддону спасти наши с вами шкуры. Но прежде, как я уже сказал, необходимо убедить этих людей встать на вашу сторону. В случае с Джимми, например, надо будет прорваться в тюрьму, чтобы в буквальном смысле снять его с электрического стула. Как только Избранные будут спасены, вы сможете открыть им глаза на происходящее и



▲ Тюремная больница. До и после нашего пришествия. Что и говорить — ангел явно падший.

занияться организационными вопросами. Поскольку игра состоит из уровней, можно выбирать, кого из трех Избранных взять с собой для прохождения данного конкретного этапа, а кого оставить отдыхать. Хотите — сможете взять всех, хуже не

Horsemen of the Apocalypse, да и вообще всей концепции игры привлечены два таких мастера, как Саймон Бисли и Дейв ДеВри. Это культовые фигуры в кругу поклонников настоящих комиксов. И именно они отвечают за то, чтобы игра выгляде-

пример. Когда мы разрабатывали концепцию Смерти — одного из четырех всадников, — мы столкнулись с серьезной проблемой. Нарисовав огромное количество карикатур Смерти, на выходе мы получили что-то вроде дизайна костюма для Дня Всех Святых. Ни о каком ужасном виде всадника и говорить не приходилось. А ведь Смерть — наиболее опасный противник Аваддона. Мы попросили Саймона нарисовать эскиз Смерти и были приятно удивлены результатами его работы. Всадник предстал таким, каким и должен быть, — наводя ужас с первого взгляда, он отлично вписы-

телей темных сил. Один взгляд на их творения — и вы тут же чувствуете всю ненависть и презрение, исходящие от персонажей".

Помимо всадников, естественно, будут и другие враги. Часть из них описана в откровении от Иоанна, часть — придумана упомянутой выше троицей. Можете быть спокойны: поднадоевших зомби и нагоняющих тоску пришельцев мы не увидим. Зато различных демонов будет — хоть отбавляй. Противника обещают наделить приличным интеллектом, чтобы вражины могли как противостоять вам поодиночке, так и слаженно атаковать в группах.

Для истребления адских тварей Аваддон использует богатый арсенал оружия, которому может позавидовать заправский спецгент. Для атаки на расстоянии Аваддон предпочитает простые пистолеты — по одному в руку. По мере прохождения игры волей-неволей придется переключаться на более навороченные железки: помповики, пулеметы, футуристические виды оружия. Но, как и следовало ожидать, закаленных адским пламенем демонов не убить простым свинцом. Здесь нужен особый подход — священные мечи и прочие колюще-режущие игрушки. В начале игры у Аваддона будет всего два меча, к концу — целая Оружейная палата. Особая гордость разработчиков — Очень Большая Пушка (Very Big Gun), однако параметры этой адской штуковины усиленно держатся в секрете. Ясно лишь одно — ее убойная сила наверняка будет просто феноменальной, наподобие BFG из памя-



Ангел бездны

Ознакомившись с приблизительным сюжетом игры, многие геймеры спрашивали разработчиков, почему их выбор пал именно на Аваддона — ведь большинство знатоков Библии считают его демоном. Оказывается, существует и другая точка зрения, согласно которой Аваддон — падший ангел. По Еноху, он был изгнан из рая за нарушение одного из законов божьих. Дорога назад в рай для него закрыта, дорога в ад — тоже. Таким образом, Аваддон находится где-то посередине, выполняя указания Господа. И хотя приверженцев подобной точки зрения не так уж и много, разработчики выбрали именно ее, поскольку делать главного героя полностью положительным (как, впрочем, и полностью отрицательным) им не хотелось. На протяжении всей игры перед игроком должен стоять вопрос: "А действительно ли Аваддон — хороший? Или... он близок к тому, чтобы встать на сторону Люцифера?".

будет — благо каждый Избранный наделен уникальными боевыми способностями. Джимми — ходячий детектор демонов. Сенатор Скотт обладает столь мощным даром убеждения, что способен уговорить противников сражаться на вашей стороне. Ну, а Джесси при необходимости заливает ваши раны (крайне интересно увидеть, как именно проститутка лечит архангела).

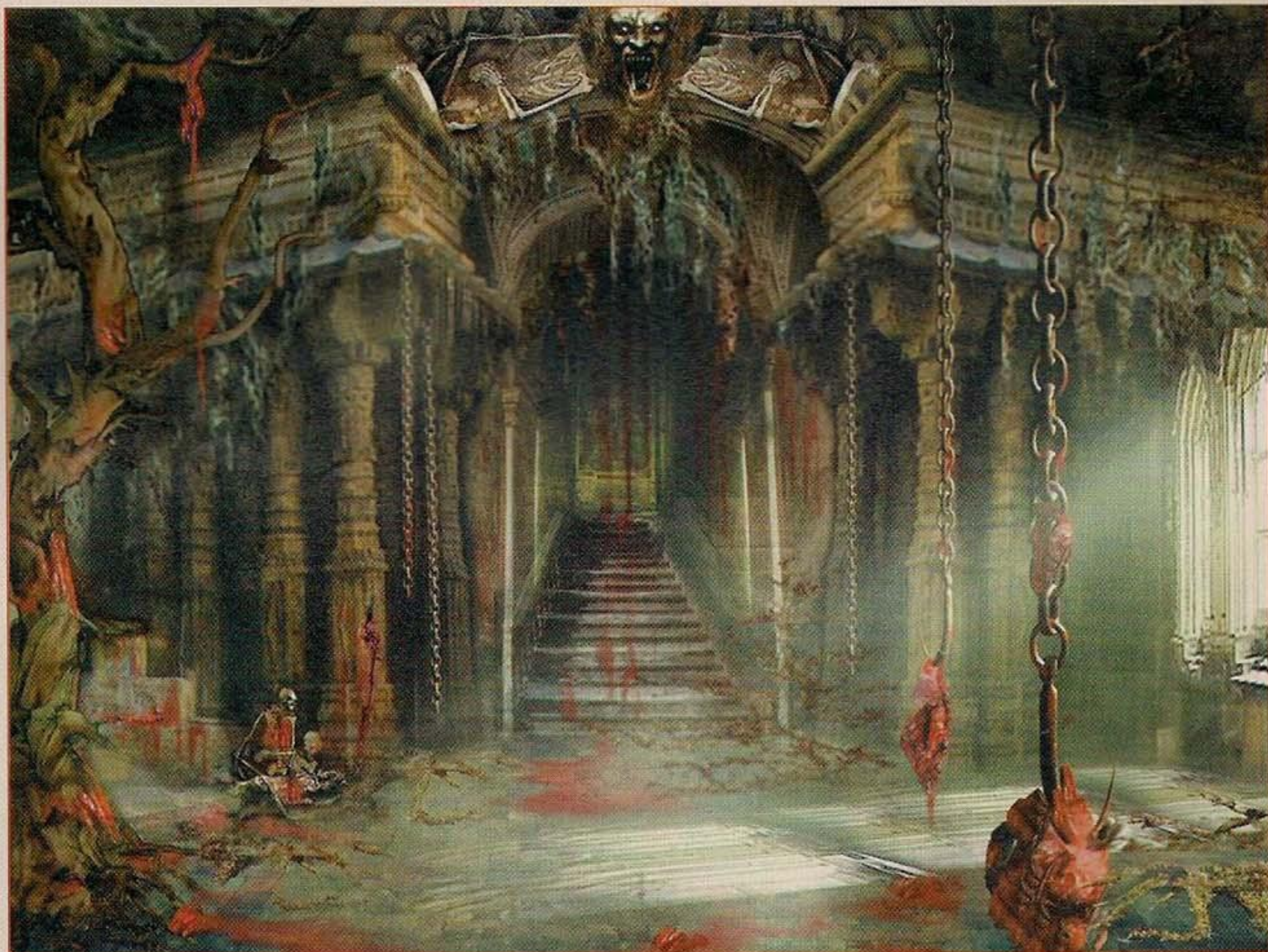
Реки крови

Что касается самих уровней (их будет более восемнадцати), то здесь фантазия разработчиков не знает предела. Еще бы — ведь у Добра и Зла нет временных рамок. Так что не удивляйтесь, когда из какого-нибудь готического собора попадете на Землю будущего и увидите все "прелести" Третьей мировой — а оттуда перенесетесь прямо ко вратам ада, в тронную комнату сатаны. Если вас интересуют географические пристрастия разработчиков, то большое внимание уделяется США, Мексике и Индии. В матушке России Аваддон вряд ли появится — медведи на улицах давным-давно спят мирным сном, а не успевшие выпить достаточно водки для согреву — замерзли ко всем чертям. Злым всадникам у нас делать нечего. Ну и ладно, ведь и без России в игре, как я уже сказал, хватает злых мест. Штаб-квартира управления госбезопасности США в Вашингтоне, тюрьма на Серебряной Горе в Кентукки, улицы Нью-Йорка, канализации в мексиканском квартале Тепито, историческое колониальное здание в Калькутте — Аваддона везде будут тепло встречать шквалом пуль и злобным рычанием охрипших глоток.

Примечателен тот факт, что к разработке мира The Four

ла как минимум потрясающе красивой, как максимум — пугающе страшной и дьявольски кровавой. Вот что говорит по этому поводу директор проекта Расселл Шиффер: "Без тех художников, которых мы пригласили, игры бы просто не получилось. Приведу лишь небольшой

вался в игру. Похожая ситуация была и с еще одним всадником — Войной. Известный дизайнер Стен Винстон, в свою очередь, хорошо потрудился над Голодом, превратив желудок всадника в гигантскую пасть. У Саймона, Дейва и Стена просто талант изображать служи-



▲ Дворец одного из всадников — товарища Голода. Его коллеги обитают в интерьерах не менее впечатляющих.



▲ Одни только лица героев уже вдохновляют на подвиги. Вот Джимми, например. Красавец, да и только!

ной сердцу игры. Но и платить за подобную огневую мощь Аваддону наверняка придется (например, скоростью передвижения и стрельбы). Помимо внушительного арсенала жестянок, Аваддон сам по себе обладает недюжинной силой. У него будет целый набор разнообразных навыков, которые вам предстоит развивать на протяжении всей игры. В зависимости от выбранного вами пути развития Аваддон может стать либо тупой машиной для убийства, полагающейся исключительно на силу, либо ловким ниндзя, который всегда находится на шаг впереди врага. Развивать навыки вы сможете, находя потерянные души или собирая души свежесбитых врагов.

Привет из Голливуда

Разработчики не зря подчеркивают возможность ближнего боя. Ангельская сущность Аваддона обманчива. Он вершит справедливый, но чрезвычайно жестокий суд. 3DO сразу предупредила игровую общественность: крови будет очень много, и неподготовленный игрок может просто в ней утонуть. Иначе говоря — слабонервных просят покурить в сторонке. Если же сцены насилия в играх вызывают у вас неподдельную радость и щенячий восторг — добро пожаловать! Игре есть чем вас удивить, о поклонники приема "секир-башка". Аваддон владеет несколькими завершающими ударами в сти-

ле бойцов *Mortal Kombat*, за секунду прекращающих мучения жертвы. Хотите отпилить противнику голову из пулемета, а потом насадить ее на кол? Нет проблем. А может быть, хотите скормить Голоду его собственную башку (помните, у него ведь огромная пасть на месте живота)? Перечислять подобные "извращения" можно бесконечно долго. Смотреть на них — тоже. Благо создавалось все это настоящими профессионалами в своем деле — студией *Smashcut Action Team*. Именно эти ребята занимались постановкой драк в таких фильмах, как "Матрица", "Блэйд", "Ворон" и "Бойцовский клуб". Само собой разумеется, что уже немного приевшаяся (и, тем не менее, завораживающая) технология *slo-mo* будет раскрыта в игре во всей красе. Естественно, что одними трюками и спецэффектами жив не будешь, поэтому игре нужен солидный движок. И этот движок у нее есть (несмотря на полное отсутствие достоверных игровых скриншотов). Движок — собственная разработка 3DO с применением наиболее удачных элементов из *Renderware* от *Criterion*.

Говоря о начинке игры, нельзя не упомянуть такую важную составляю-



▲ Еще одна зарисовка на тему пришествия Аваддона. Не зря он также известен как Разрушитель.

щую, как звук. Увы, пока неизвестно, кто пишет музыку к игре (она наверняка будет готически-мрачной, господа разработчики?). Зато достоверно известно, что голосом Аваддона станет небезызвестный *Ланс Хенриксен*, на счету которого роли в десятках голливудских фильмов. Я думаю, все помнят главного злодея в "Трудной мишени" с ван Даммом? Вот это и был Ланс. Озвучивать сатану доверено *Тиму Карри* — тому самому, который играл в "Легенде" *Ридли Скотта* вместе с *Томом Крузом*. Если вы не можете вспомнить этот фильм (на экранах он появился в далеком 1985-ом), то уж голос *Габриеля Найта* в игре *Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned* вам должен быть знаком. Ну, а бывшая порнозвезда *Трейси Лордс* займется озвучкой... нет, не Избранной прости-тутки, а Чумы — единственного всадника-женщины.

На данный момент игра находится в процессе активной разработки. Разработчики заняты созданием уровней и добавлением второстепенных линий в сюжет. Впереди предстоит большая работа по доводке каждого отдельного уровня, системы рукопашного боя, а также анимации врагов, принимающих различные формы. Что будет дальше — пока трудно сказать. Но все мы же надеемся, что разработчики успеют сделать игру в срок, к осени этого года — благо бюджет более чем внушительный, а в процессе занята масса профессионалов. К сожалению, как я уже говорил, пока нет ни одного скриншота из игры, но разработчики объясняют подобную таинственность нежеланием разбрасываться по мелочам. Они хотят шокировать нас сразу. Нанести удар в лоб, от которого мы не сможем уклониться. Да и зачем? Если 3DO реализует хотя бы часть своих задумок, это будет достаточно, чтобы *The Four Horsemen of the Apocalypse* стала одним из самых увлекательных и кровавых шедевров современности. Глядишь, через полгода мы будем поглядывать на *Postal 2* как на детскую шалость. Чем черт не шутит? ■

Будем ждать?

Кровавый коктейль без морали и нравственности. Отбросы общества во главе с падшим ангелом спасают мир. Судьба не лишена иронии.

Процент готовности:

50%



ГЕРОИ IV

МЕЧА И МАГИИ

Вихри войны

HEROES® IV: WINDS OF WAR™

Новые карты, существа, кампании - все для того, чтобы еще раз порадовать фанатов серии "Герои".

HEROES OF MIGHT AND MAGIC® IV: WINDS OF WAR™
Место действия игры - большое и густозаселенное королевство, лежащее на северном материке мира Аксеот. В него вторглись пять вражеских армий, чьей целью является захват земель и сокровищ. Игроку предоставляется возможность управлять каждым из пяти завоевателей, обладающих собственными особенностями и тактикой ведения боя, перед тем как принять участие в финальной битве за столицу королевства.



Особенности игры:

- Новые карты в однопользовательских сценариях, созданные как сотрудниками компании New World Computing, так и фанатами-победителями конкурсов
- Шесть новых кампаний
- Три новых фантастических существа
- Новые объекты на карте и шесть дополнительных жилищ монстров
- Новые сюжетные линии
- Усовершенствованный редактор карт
- Свежие музыкальные темы
- Для установки требуется оригинальная версия "Heroes of Might and Magic IV"

По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru



Лучшие карты для игры по итогам конкурса компании «БУКА» и «Геройского уголка» - «ТОП-20» доступны для скачивания на нашем ftp-сервере! - ftp.buka.ru/wow-top20

3DO

NEW WORLD COMPUTING

бука®
BUKA ENTERTAINMENT

CURSE

The Eye of Isis (Проклятие Изиды)

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

В бушующих метаморфозах нашего беспокойного игрового мира давно и прочно угнездились такие жанры, в которых, как говорится, что-то менять — только портить. Ну, например, классические рисованные квесты. Или симуляторы спортивных ристалищ. Или, скажем, загадочные Survival Horrors ("ужастики-на-выживание"). В этом году почтенному старцу Alone in the Dark исполняется одиннадцать лет — а клоны его выходят до сих пор.

Классика

Впрочем, насчет "ничего не меняется" — это мы хватили лишку. Растут мегагерцы, а с ними количество полигонов. Технический прогресс тянет за собой целый состав производственных трудностей, не говоря уже об авторской фантазии, рождающей порой сюжеты редкостной невменяемости. Но чтобы не путаться в дальнейшем, запомните, а лучше запишите: в настоящем Survival Horror обязательно должны быть: зомби, холодное оружие и "дома с привидениями". И объект наших сегодняшних опытов, Curse: The Eye of Isis, — самый что ни на есть настоящий. Практически классика.

Действительно, если начать проводить параллели, то классическая трилогия Alone in the Dark куда ближе к Curse, нежели к собственному сиквелу The New

Nightmare. На месте буквально все необходимые атрибуты: загадки древности и ожившие мертвецы, атмосферный викторианский нуар и рассыпающиеся в руках свитки, строгие жилетки и золотые часы на цепочке, галстуки-бабочки и даже своеобразная "визитная карточка" серии — керосиновый фонарь, цепко сжимаемый главным героем The Eye of Isis в художественных руках.

Заданному стандарту полностью соответствует и сюжет, вращающийся вокруг давних поверий о "проклятии египетских фараонов" — которые, между прочим, активно распространяются весьма солидными и учеными дядьками-археологами. С древностями так: только пересечешь запретную зону усыпальницы в пирамиде, как тут же грибок какой-нибудь подсунут (крайне ядовитый!) или отравой из саркофага чихнут... Одна из таких древностей и

Жанр:	Survival Horror
Издатель:	Wanadoo
Разработчик:	Asylum Entertainment
Издатель в России:	Новый Диск/Megua-Сервис 2000
Похожесть:	Alone in the Dark, Resident Evil, Silent Hill 2
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2003 года
Сайт игры:	www.cursegame.com



▲ От этого кадра так и веет далеким 1992 годом.



▲ Чудо инженерной мысли XIX века — портативный огнемет.

чихнула. Золотая статуэтка под кодовым названием "Глаз Изиды" проявила себя уже дважды: первый раз поразив зловонной чесоткой какого-то английского археолога, бессовестно выдиравшего артефакт из крышки саркофага, а затем, во время вторичного похищения группой неизвестных, — уже из-за витрины Британского музея.

Странности в поведении сотрудников музея обнаружились лишь спустя несколько дней: сомнамбулическое состояние, внезапные вспышки гнева, странное оцепенение, похожее на летаргический сон, в котором утром обнаружили ночного охранника... Вскоре были найдены (со следами смерти от удушья!) тела пропавших с самого начала расследования детективов, тщетно пытавшихся выйти на след таинственных похитителей. По Лондону

прокатилась серия зловещих смертей, вызванных какой-то доселе неизвестной болезнью. По окрестностям и пригородам ползут самые жуткие слухи. Но лишь два человека во всем городе осознают истинную меру опасности, нависшей над столицей туманного Альбиона.

Итак, знакомьтесь: инженер Дориан Дэй, сын именитого египтолога, за год до событий с "глазом Изиды" скончавшегося при невыясненных обстоятельствах. И Верити, молодая помощница Дэйна-старшего и хранительница бесценного архива старого ученого. В качестве награды совершенно бесплатно прилагается старый слуга-египтянин с колоритным именем Абдул — с неприменной густой бородой и в обязательной для каждого "гостя с юга" ярко-малиновой феске. Что поделаешь — законы жанра.

Занимательная египтология

Что же до конкретного подхода — здесь авторы активно упирают на то, что *“Curse — это игра, к которой не нужно привыкать”*. Те же самые способы подачи визуальной информации, что и одиннадцать лет назад. Аккуратно расставленные по живописным углам камеры, то и дело меняющие панораму обзора, полное отсутствие каких бы то ни было признаков “автоприцеливания” и аккуратно подсвеченные, для пушечного удобства, интерактивные предметы интерьера.

Однако, несмотря на всю “камерность” идей, исповедуемых разработчиками, они собираются хладнокровно сепарировать игру на две составляющие, четко разделив обязанности между главными персонажами. Дориан займется “активной” частью путешествия, отстрелом коварных недругов и исследованием унылых музейных коридоров, а на долю Верити выпадет вся интеллектуальная работа: решение головоломок, сопоставление различных научных фактов, найденных в самых неожиданных источниках, и перевод древних иероглифических письмен. Кроме того, по сюжету у Верити... как бы это покорректнее? Не все в порядке с психикой. Чудом избежав “мести Изиды”, унесшей жизнь пожилого профессора, дамочка элементарно двинулась умом и принялась утверждать, что открыла в себе некие потусторонние способности, помогающие ей общаться с духами умерших фараонов и внимать их зловеющим предостережениям. Так что во время игры за Верити нам придется не раз испытывать провалы в памяти и, на манер героев трилогии *Blair Witch*, одновременно пребывать “в двух мирах”: туманном мире индустриального Лондона и универсуме чьего-то воспаленного сознания, из которого беспорядочно выхватываются обрывки прошлого. Подобные ретроспективы будут особенно занимательны, когда за действиями, совершенные “во сне”,

загадочным образом придут явные последствия в реальной жизни... Вот так. Ожидается, коротко говоря, шиза, не снисшаяся даже маниакально-депрессивным героям *Silent Hill 2*.

Огнемёт в сто свечей

Авторы весьма обстоятельно подошли к такому немаловажному для жанра вопросу, как тип и количество оружия. Арсенал смертоубийственных средств по количеству и разнообразию экспонатов вполне может помериться силами с какой-нибудь провинциальной оружейной палатой. В наличии имеются: ножи, поварские тесаки, декоративные мечи, содранные с пыльных музейных стен, а также фехтовальные рапиры и украденные на раскопках обоюдоострые египетские жезлы, служащие, очевидно, для усмирения разбушевавшихся мумий.

Но основной тон задают наши гремющие и дымящие друзья вроде барабанных кольтов, колониальных винтовок, охотничьих ружей, полицейских пистолетов и многозарядных дробовиков, включая и модную в нынешнем сезоне модель “обрез”. Ну, а на сладкое разработчики заготовили нечто, уклончиво величаемое “высокотехнологичными шедеврами викторианской эпохи”. Среди подобных “шедевров” обнаруживается, например, пулемет (это ничего, что на дворе 1890 год, а?) или переносная мортира. Венчает же этот парад достижений инженерной мысли чудо викторианской миниатюризации — самый обычный переносной огнемёт, эдакое страхолюдное сооружение из двух крепко спаянных труб, ручного регулятора давления и запасного баллона с газом для заправки уличных фонарей. На очевидный вопрос о том, где же мистер Дэйн собирает хранить всю эту кучу оружия, следует не менее очевидный ответ: “а Абдул ему на что?” Вот так престарелый египтянин и вписывается в сюжет, получая поощрительную роль эдакого вьюч-



▲ Малахитовый Ра явно недоволен тем, что по его усыпальнице шастают вооруженные археологи.

ного Санчо Пансы, неотрывно следующего за своим господином.

Невзирая на нежную привязанность к заветам праотцев, *The Eye of Isis* вовсе не гнушается новомодными элементами геймплея вроде пресловутых “шпионских” миссий. И хотя до навязшего в зубах “прятанья в тени” и “оглушения со спины” дело, конечно, не дойдет, но вовремя проскочить за спиной двух покуривающих на крыльце бандитов, затаиться на верхней полке купе или же спрятаться за могучей спиной статуи Осириса во время часового обхода музейной охраны — всегда пожалуйста. Еще одна вещь, не слишком распространенная в PC-индустрии, но широко практикуемая в “приставочных” играх и в *Curse*: некоторые противники, даже будучи расстреляны на месте, отдохнув на полу, через некоторое время снова протянут вперед руки и с новыми силами ринутся в бой. Бороться с подобной живучестью этих граждан можно разве что с помощью огнемёта или... поливая поверженные тела серной кислотой. Словом, человеколюбия (или, скорее, монстролубия) разработчикам не занимать.

Кстати, о человеколюбии. Помимо всевозможных прямоходящих мумий, поднявшихся из саркофагов фараонов, и оживших статуй различных богов, *Curse* порадует нас и обычными противниками из плоти и крови. Все жертвы вируса “глаза Изиды” — полицейские, охрана, наемники, бросившиеся по следу таинственных похитителей, и даже простые лондонские граждане — в едином порыве встанут на нашем пути. А так как воры по каким-то неведомым причинам пытаются перевезти злосчастную статуэтку обратно в Египет, то впереди нас ожидает настоящий аттракцион передвижных ужасов.

После первого этапа лондонского расследования (если, конечно, можно назвать расследованием занятие, после которого за спиной остаются сотни обгорелых трупов) сюжетная ниточка потянется к желез-

нодорожной станции и мчащемуся на всех парах поезду дальнего следования. Затем действие стремительно перенесется на борт захваченного зловеющими мертвецами королевского лайнера “Осирис”, который направляется в Африку. А развязка всей эпопеи произойдет в чреве пирамиды Хеопса. Не знаю как вам, но мне очень напоминает галоп-экскурсию по луна-парку.

XXX

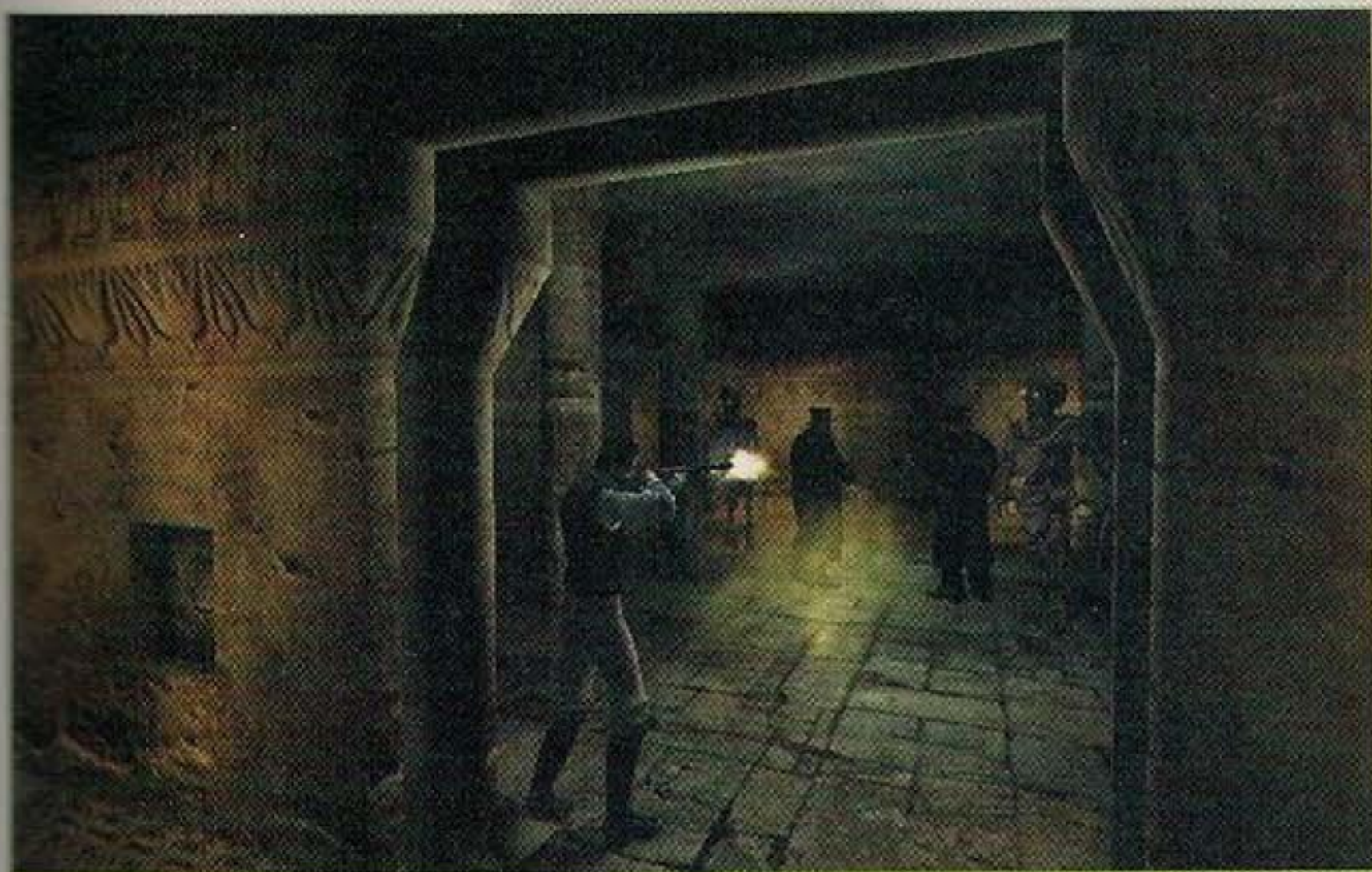
Впрочем, *Curse* действительно чем-то похожа на эдакий стилизованный под древний жанр парк развлечений. Полный набор тематических “страшилок”, начиная с детсадовской живой мертвечины и кончая ветхозаветными казнями египетскими. Неяркие, а (скажем, положив руку на скриншоты) местами и посредственные декорации, бюджет, исчисляемый цифрой с явно не заоблачным количеством нулей... Перемывать косточки можно еще долго, но все наши мелочные придирки *Eye of Isis* побьет единым козырем — верностью традиции. Жалобными мертвецкими завываниями, дряхлыми папирусами и дрожащей в протянутой руке керосиновой лампой. Понимающий человек иногда за одно это может простить если не все, то очень многое... ■

Будем ждгать?

Curse — это огонь из тысячи наследников *Alone in the Dark*, следующий заветам пращура вплоть до последней запятой заветания. И судя по всему, у него есть шансы оттяпать львиную долю имущества (читай: поклонников).

Процент готовности:

70%

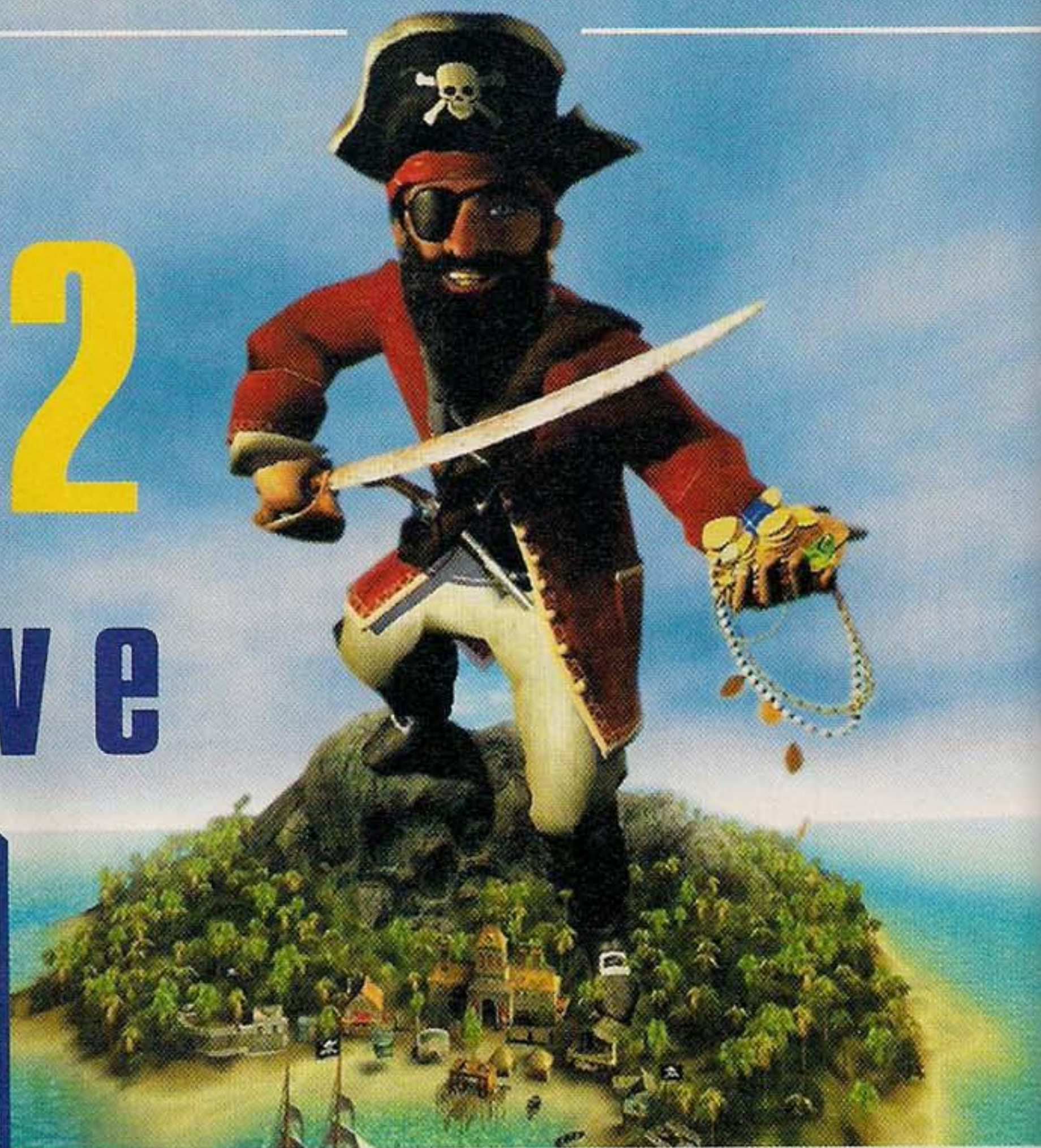


▲ Схватка в пирамидах: если вы напряжете зрение, то помимо забинтованных мумий, разглядите двух английских полисменов. Ну да, такой египетский Скотланд-Ярд.

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Tropico 2

Pirate Cove



Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Gathering of Developers, Take 2
Разработчик:	Frog City
Похожесть:	Tropico, Tropico: Paradise Island
Дата выхода:	Середина 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Сайт игры:	www.tropico2.com

Все та же картина, будоражащая умы тех, кто устал от свинцового неба, изгаженных тротуаров, озверелых попутчиков в городских маршрутках, дымящих труб клейзаводов и прочих урбанистических сует. Все тот же рай с ленивым солнцем, теплой водой и раскаленным от зноя воздухом. Все то же и без малейших изменений: лиловые предзакатные небеса, густые синие волны спокойного океана, отъевшиеся чайки над пенящимся оранжевым побережьем, соломенная шляпа на плешистой голове герильеро, три грубо сколоченных столика под укрытой пальмовыми листьями сеткой, объедающийся тыквенный кашей мучачо в расстегнутой на волосатой груди рубашке и свирепый вой тетушки Алеиды, ругающейся с подвыпившим дядюшкой Камило. Вот уже четвертый или пятый раз автор этих строк берется щупать за вымя продукт с приставкой **Tropico** — и вот уже в четвертый или пятый раз где-то глубоко в недрах авторского желудка всплывает то же приятное ощущение, как от выпитого залпом коктейля из мате с текилой и ромом, поданного в вычищенной половинке кокосового ореха с соломинкой и ананасовым канале.

Йо-хо-хо и бутылка...?

Впрочем, рома на этот раз в коктейле явный переизбыток. После многочисленных пертурбаций в авторском составе и торжественной смены издателя и разработчиков в **Tropico** изменилось решительно все. За исключением разве что испытанного временем (как-никак, три дол-

гих года без малейших изменений!) движка от **Railroad Tycoon 2**, да еще, пожалуй, тех прелестей, что описаны в предыдущем абзаце. Жеваная сигара, бутылка кампари и эбонитовый вентилятор уходят в безвозвратное прошлое. Отныне **Tropico** — уже не стратегия про бананового диктатора, а самый что ни на есть симулятор тяжелых трудовых будней обычного пиратского барона с Карибских островов. Да-да, того самого — с грогом, аксельбантами, повязкой на глазу и дрессированным попугаем.

Точно так же, как и в **Tropico**, наша политическая карьера начнется с генерации персонажа, наиболее точно отвечающего нашим личным нуждам и текущей политической ситуации. На дворе, напомним, стоит просвещенный XVII век, и пираты больше похожи на полуофициальный морской клуб — организацию, прикрывающуюся вполне законными каперскими свидетельствами английского, испанского или, на худой конец, французского королевств. Дальше все движется вперед по давно испытанному плану: создание городка, инфраструктура, производство, а там — грабеж, грабеж и еще раз грабеж!

На этот раз игра не ограничивается режимом "вольного строительства" или набором никак не связанных между собой миссий — хотя и то, и другое осталось на месте. Каждый уважающий себя пиратский король может пройти целую кампанию, состоящую из последовательности пятнадцати сложнейших испытаний. Правда, десять из них представляют собой что-то вроде



▲ Шхуны готовы к отплытию. Между прочим, вот этот здоровый слева — боевой галеон.

отдельной обучающей кампании, позволяющей вдоволь наиграться в "пиратиков" и изучить все премудрости островной экономики. Пять же других — четко связаны единым сюжетом, уложенным в довольно узкие временные рамки от начала XVII века до середины XVIII и попадающим аккурат в период самого расцвета карибского пиратства. За это время вам предстоит, переплывая от одного безжизненного куска земли к другому, создать на каждом из них обширную колонию с единым центром, координирующим работу остальных. В процессе строительства не раз придется нос к носу столкнуться со вполне историческими личностями вроде "каторжника" Генри Моргана или Рыжего Джона, и при должном владении дипломатией вы вполне сможете переманить знаменитых пиратов под свой черный стяг.

Тяжелая карьера простого буканьера

Как и оригинальный **Tropico**, **Pirate Cove** всеми силами борется за почетное звание детального социального симулятора, но... с некоторым уклоном. От засевшей в горле таблицы "есть-спать-развлекаться", пропагандируемой зловещим тамагочи **The Sims**, игра перешла к кое-чему более радикальному. Хотя в первую очередь, конечно, каждый истинный пират мечтает набить свой желудок — для чего побережье спешно заставляется харчевнями, барами и тележками с горячей закуской. Естественно, капитанов и офицеров подобные заведения вряд ли устроят, так что придется озаботиться наличием шикарного ресторана с вывезенным из Старого Света поваром-французом, свежими устрицами и настоящим виноградным вином вместо гроговой кислотности.

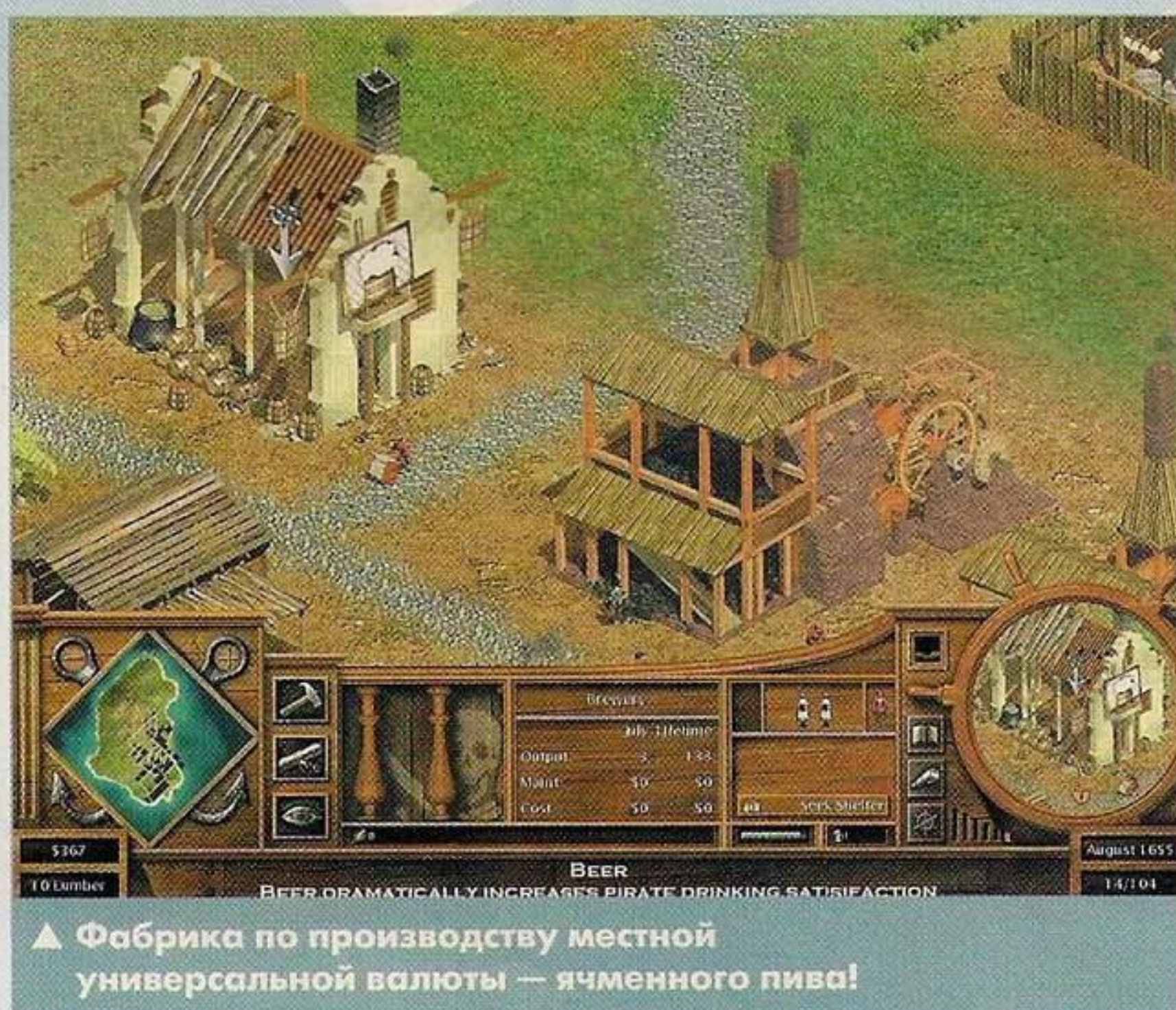
ны. Кстати, о кислятине. Потребность в периодических возлияниях тоже стоит не на последнем месте в жизненном цикле пирата. Причем от дешевизны и доступности огненной воды зависит если не все, то многое. Трезвый пират — злой пират. Вы тотчас поймете это, если попытаетесь ввести налог на свободную продажу алкоголя.

Далее следует безответная любовь корсаров ко всякого рода драгоценностям, тряпкам и побрякушкам. Без золотого кольца в ухе лихого павлиньего пера в трюмной шляпе мало какой джентльмен удачи согласится выйти в открытое море. Экие, право, модники. Помимо пунктов скупки награбленного, для полноты экономического равновесия в списке доступных построек присутствуют и разномастные игорные дома, где это награбленное можно самым бессовестным образом спустить за игрой в кости или в молодецком споре с прицельным метанием ножей. Ну и, наконец, последним пунктом в жизненных потребностях пиратов значатся некие... хм... "wenches", что дословно переводится как "дамы легкого поведения". Тут уж выводы, пожалуйста, делайте сами. Но помните, что у предыдущих игр серии рейтинг был не выше пресловутого "Teen".

Пиастры! Пиастры!

Что приятно, отныне нам не придется заморачиваться со строительством островной инфраструктуры, денежными займами, сборами налогов, введением вывозных пошлин и (главное!) попытками развлечь этих оплывших толстяков-туристов с непременным возведением идиотских сувенирных магазинчиков, отвратительных бассейнов и богомерзких пляжей. Нет! Из всех видов товарно-денежных отношений авторы *Pirate Cove* выбрали самый незамысловатый — грабеж. Все, что от вас требуется, — брать пошлину с каждого останавливающегося в гавани пиратского судна, или (чем черт не шутит!) организовать собственную команду морских братков.

Впрочем, никакое (а уж тем более такое кровавое!) дело не сможет обойтись без должной профессиональной подготовки действующих лиц. Да-да — перед разбойничьими налетами на пинки, фрегаты и галеоны нашим бородачам не помешает посидеть за партой на пиратских курсах повышения квалификации. Условно работнички ножа и топора подразделяются по профессиям и уровням в развитии той или иной пиратской способности. Драка в абсордажном бою, умение стрелять из пушек и вовремя подносить порох, навыки в навигации и скоростной постановке дополнительных парусов, владение клинками и мушкетами, рукопашные схватки — и так далее и так далее. Скомплектовав команду, можно приступить к постройке и оборудованию корабля: пушки, снасти, реи, бортовая обшивка, основные и запасные паруса, ударопрочный киль... В итоге, погрузившись на шхуну и заткнув за пояс подаренные на прощанье губернатором кинжалы, славная ватага отправляется в долгое плавание, чтобы через несколько месяцев так же внезапно объявиться в порту и начать разгрузку сундуков с пиастрами, дублонами и гульденами... или же навсегда сгинуть где-то в морских пучинах.



Еще один неоднозначный и довольно спорный момент: вы в принципе не сможете больше ничем заработать на жизнь, кроме как непрерывным снаряжением бандитских экспедиций. Даже те немногие работники, что не покладая рук трудятся на верфях, кузнях, оружейных и литейных мастерских, на самом деле не то чтобы работники... И даже не совсем трудятся, а... В общем, они самые настоящие жертвы пира-

друзья? Нет, не восстание, а вообще все?.. Полноценным симулятором работоторговли! И это, попрошу занести в протокол, за авторством тех же людей, что год назад развлекали нас платными яхт-клубами, кинотеатрами и пляжными фонтанчиками с минеральной водой. Воистину, неисповедимы пути Индустрии и ESRB, пророка ея...

В качестве эпилога позвольте небольшую морализаторскую речь "в пользу бедных". Компьютерные игры уже давно перешагнули ту невидимую черту, которая в цивилизованном мире именуется неказистым словом "политкорректность" и это... замечательно, черт побери! Скажите, что может быть лучше, чем вернувшись с постылой работы поздним вечером к скандальной жене, сопливым детям и тарелке прокисшего борща, плюнуть на все и сесть за компьютер, совершать этот волшебный, чарующий, увлекательный, виртуальный (а потому совершенно нестрашный) геноцид суесящихся под ногами пикселей? Правильно — практически ничего, так что *Pirate Cove* стоит ждать хотя бы по этой простой причине.

P.S. ESRB — это рейтинговая служба, которая проставляет играм рейтинги "teen", "mature" и прочие. Рейтинг зависит от содержания в игре насилия, секса и т.п. ■

Будем ждать?

Нашествие пиратов на курортные берега Топикании, те же наваристые щи с новой стиливой приправой.

Процент готовности:
80%



тской неволи, захваченные на мирных кораблях и пригнанные на остров, закованные в колодки для последующей перепродажи. Естественно, всякий невольник, всю свою короткую жизнь горбатящийся под надзором коварного буканьера, постоянно мечтает о побеге, и если вы не наймете специальных охранников, не выдрессируете сторожевых псов, а для пущего устрашения не возведете в окрестностях несколько виселиц, пыточных клеток или подземных тюрем, ждите массовых бегств или того хуже — восстания. Понимаете, чем все это пахнет,

ERIC YOUNG'S SQUAD ASSAULT WESTFRONT™

Долгое время повсеместно бытовало мнение, что хороший варгейм в "стилистике" RTS исполнить попросту невозможно. Быть может, именно поэтому Matrix Games, будучи признанным лидером в деле создания походных варгеймов, с жанром RTS не дружила, а главное, и не собиралась. Пока не вразумили конкуренты. Первой ласточкой свершившейся жанровой революции оказалась Combat Mission — ее без малейшей натяжки можно назвать первенцем жанра RTW (Real-Time Wargame). Надо отдать Matrix Games должное — она приняла вызов. Ответом на Combat Mission стал G.I. Combat — ответом внятным, но... предварительным. Хотя бы потому, что тактический экшен в этой игре явно превалирует над собственно варгеймом. И вот на графической основе G.I. Combat в авральном порядке создается новая игра — Squad Assault: West Front. По уверениям разработчиков

уж она-то — совершенно подлинный варгейм.

На западном фронте без перемен

Впервые оказавшись в Squad Assault, мы обнаружим 3D ландшафт Нормандии образца 1944 года. А что вы еще хотите от игры с подзаголовком West Front? Родных подмосковных пейзажей? Впрочем, возможно, когда-то будут и они, — разработчики обещают нам в будущем целую серию Squad Assault'ов. Combat Mission тоже был посвящен событиям, происходившим на Западном фронте, и лишь во втором эпизоде вплотную занялся коллизиями Великой Отечественной. В общем, Нормандия так Нормандия, для западных разработчиков военно-исторических игр выбор этого региона вполне традиционен.

Офицерский чин обеспечен вам с самого начала. Количество войск

Жанр:	Wargame
Издатель:	Freedom Games
Разработчик:	Matrix Games
Похожесть:	Close Combat, Combat Mission, G.I. Combat
Дата выхода:	Вторая половина 2003 года
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.matrixgames.com/games/squadassault



▲ Дождь. Грязь не видна, но она есть!

под вашим командованием колеблется в пределах от роты до батальона. Непосредственные боевые приказы предстоит раздавать не каждому юниту в отдельности, а повзводно. Правда, только в том случае, если речь идет о пехоте. Бронетехника же потребует к себе куда большего внимания — там придется опекать каждую механизированную единицу в отдельности. В принципе, оно и правильно — один танк, как правило, стоит взвода пехоты.

А вот артиллерия (за исключением полевых минометов и противотанковых средств) будет у нас все-таки "удаленной". В лучших традициях Steel Panthers пушки палят из-за "горизонта" карты. Артподдержка вызывается банальным звонком в штаб (то бишь нажатием интерфейсной кнопочки). Это значительный шаг назад по сравнению с тем же Combat Mission, где гаубицами сколь угодно большого калибра можно распоряжаться самолично. Впрочем, там это позволяют и размеры карт. В Squad Assault таковые гораздо скромнее. Зато здесь имеется авиаподдержка, о которой напрочь позабыли авторы Combat Mission.

В игре представлены немецкие, американские, английские, французские, и даже канадские войска. Разнообразие же боевых юнитов будет около трехсот. Что ж, в этом

плане Matrix Games всегда отличалась дотошностью, достойной доброй энциклопедии. Будет практически все: от самых известных типов бронетехники до простых подвод с лошадьми, которые подвозят амуницию.

Привычка свыше нам дана

Интерфейс в игре будет достаточно удобен, а главное, привычен для опытного варгеймера. Это важно, коль скоро варгеймы относятся к категории чрезвычайно сложных игр, — только дополнительных сложностей с механикой управления нам не хватало... Вдоль нижней рамки экрана пойдет разделенная на три части панель управления. В левой части вы можете выбрать кликом мыши тот или иной взвод, в правой — просмотреть подробную информацию по выбранному подразделению: имена солдат, их вооружение, моральное и физическое состояние каждого на данный момент. В центральной части панели имеем кнопки вызова арт- и авиаподдержки, а также прочие полезные мелочи — часы, сведения о ландшафте и погоде и так далее. Можем смело констатировать: интерфейс Squad Assault до тонкостей копирует таковой из Close Combat. Кстати, возможность получить отчет по каждому солдату служит лишним доказательством того, что Squad Assault —



▲ Первый — готов! Второй пока еще не очень.

боевой симулятор скорее все-таки ротного, нежели батальонного уровня.

А теперь о самом важном — возможности самолично выбирать режим игрового времени. Почему самом важном? Почему долгое время считалось, что варгейм и реал-тайм — две вещи несовместные? А вы вспомните какую-нибудь классическую RTS типа **Age of Empires**. Подобные “скоростные” боевые действия мало пригодны для серьезного варгейма — у игрока должно быть время подумать. Поэтому варгеймы долгое время оставались пошаговыми.

Но такое положение вещей вступило в конфликт с претензией варгеймов на то, чтобы быть адекватными симуляторами боевых действий. Ясно ведь, что в походном варианте бой выглядит как-то несурово — чего стоит только стрельба по очереди! Походный варгейм по сути своей нарушает один из основных тактических принципов — максимальной и единовременной концентрации огня в критических точках поля боя. Я уж не говорю о принципе взаимодействия сил.

Тогда было найдено лекарство — возможность раздавать приказы войскам в режиме паузы. Типичный пример такого решения — **Sudden Strike**. Выход неплохой, но в разгаре боя, когда в дело вовлечены сотни юнитов и обстановка меняется постоянно, игровой процесс начинает выглядеть следующим образом: пауза, раздача приказов (минут 15-20), десять секунд включенного времени, пауза, раздача приказов (еще минут 20), и так далее... Большую часть времени просиживаешь перед неподвижной картинкой.

Почему **Combat Mission** стал таким откровением? Да потому, что это “правильная” тактическая игра, состоящая из фазы раздачи команд “на паузе” и равных по длительности небольших фрагментов боя в реальном времени. Причем, в отличие от **Sudden Strike**, игрок не имеет возможности в это время влиять на происходящее — до следующей, авто-

матически наступающей паузы. Но зато может остановить “ролик”, чтобы осмотреться и подумать, какие приказы будет потом отдавать. Боевая же фаза потому и кратка, чтобы на экране не успело произойти ничего фатально-непоправимого.

Для варгейма, отражающего боевые действия на фронте протяженностью в пять километров и оперативной глубиной в семь — это единственный выход. Но такая система устроила далеко не всех, да и в играх с меньшим масштабом действия она не очень-то и нужна. Поэтому авторы **Squad Assault** пошли по компромиссному пути — перед началом боя игрок может сам выбрать режим времени из списка вариантов, каковых, как вы понимаете, три — “чистый” реал-тайм, реал-тайм с раздачей команд в режиме произвольной паузы и “дискретный” реал-тайм с автопаузой. Так что довольны, по идее, должны остаться все. Только вот небольшая деталь: в ходе сражения текущий режим времени сменить нельзя, и если вы случайно ошиблись в предварительной оценке масштаба боевых действий — придется несладко.

Берсерки Второй мировой

Что еще обещают нам разработчики? Обстоятельно сконструированную психологическую модель поведения юнитов с десятком уровней морали. Например, на уровне “берсерк” деморализованный боец, впад в полубессознательное состояние, из последних сил какое-то время еще сражается, но уже только за собственную жизнь. А, скажем, на “фанатике” непреклонный солдат в здравом уме и твердой памяти стоит до последнего, думая только о выполнении боевой задачи. Также обещают продвинутую физику боя — будет фиксироваться малейшая вмятина на танковой броне от случайного пулевого попадания — и всесторонний учет погодных условий. Думаю, что по этим статьям “симуляции” **Squad Assault** превзойдет **Combat Mission**. Ну да, меньший



▲ Немецкая бронетехника во всей красе.



▲ Тигры на тропе войны.

масштаб и подразумевает более аккуратную и кропотливую проработку мелочей.

Что до графики в **Squad Assault**, то она ничем не отличается от таковой в **G.I. Combat** и никак не превосходит в этом плане **Combat Mission**. Игра, как вы уже поняли, целиком трехмерна. Открывается поле для дискуссии — должен ли 3D-варгейм достичь высот прорисовки, свойственной 3D-экшенам? Или ему так и следует остаться несколько

шероховатым и нарочито суровым? Но это уже вопрос скорее эстетический.



Хотя в истории создания **Squad Assault** движущей пружиной интриги служит скрытое соперничество с **Combat Mission**, на выходе мы, скорее всего, получим нечто напоминающее сильно улучшенный **Close Combat** без всех его недостатков. И уж в любом случае можно сказать, что эта игра наверняка станет, как и **Combat Mission**, достойным претендентом на звание лучшего армейского симулятора ближнего боя. ■

Будем ждать?

Достойный преемник **Close Combat** в трехмерном исполнении. Рискует и впрямь оказаться доподлинным симулятором ближнего боя времен Второй мировой.

Процент готовности:

80%





LOCK ON

Modern Air Combat

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Eagle Dynamics
Похожесть:	Flanker 2.0
Дата выхода:	Лето 2003 года
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.lo-mac.com

Рассказывая о Lock On: Modern Air Combat, трудно удержаться от низкого стиля коммерческих глашатаев. Пятьдесят миллионов деревьев! Сто тысяч квадратных миль Черноморья, воссозданного по спутниковым картам! Пятьдесят семь симулируемых аппаратов тяжелее воздуха, из которых восемь доступно "для полетать"! 180 тысяч зданий в двадцать одном крупном городе и тысяче семистах больших и маленьких деревнях! 140 видов и модификаций авиационного вооружения!

Что интересно, все это — правда. Тем не менее, такая вещь, скорее, достойна эпического повествования — вроде знаменитых гомеровских телег. Итак, приступим.

Геополитический конфликт полушарий мозга

Давным-давно, в далекой галактике... Упс, забыл сменить CD в лире. Придется начать еще раз.

Не так давно — может быть, вчера, а может быть, даже завтра — в Черноморском регионе разгорелся военный конфликт. Что послужило поводом к его возникновению — то ли североатлантическую страну Грузию зачем-то все же приняли в НАТО, то ли Россия установила заградительные пошлины на Volkswagen Golf и турецкий ширпотреб, опасаясь за потенцию отечественного производителя — история умалчивает, а может, и не помнит вовсе. Гораздо более важно, что большинство европейских и даже пара североамериканских стран (всего числом 15), в обозримом прошлом тративших деньги на боевую авиацию, решили, наконец, получить кайф от вложенных миллиардов и радостно втянулись. В результате кровопролитных сражений ведущие стороны понесли серьезные потери в

личном составе, и летом 2003 года через своих представителей Eagle Dynamics (да-да, это они — создатели Flanker) и Ubi Soft объявили массовый набор пилотов, предложив всем желающим лучшее, что у них есть: истребители Су-27, Су-33, МиГ-29 А (российский и германский варианты) и С, F-15 С и штурмовики А-10А и Су-25.

Первым делом — самолеты

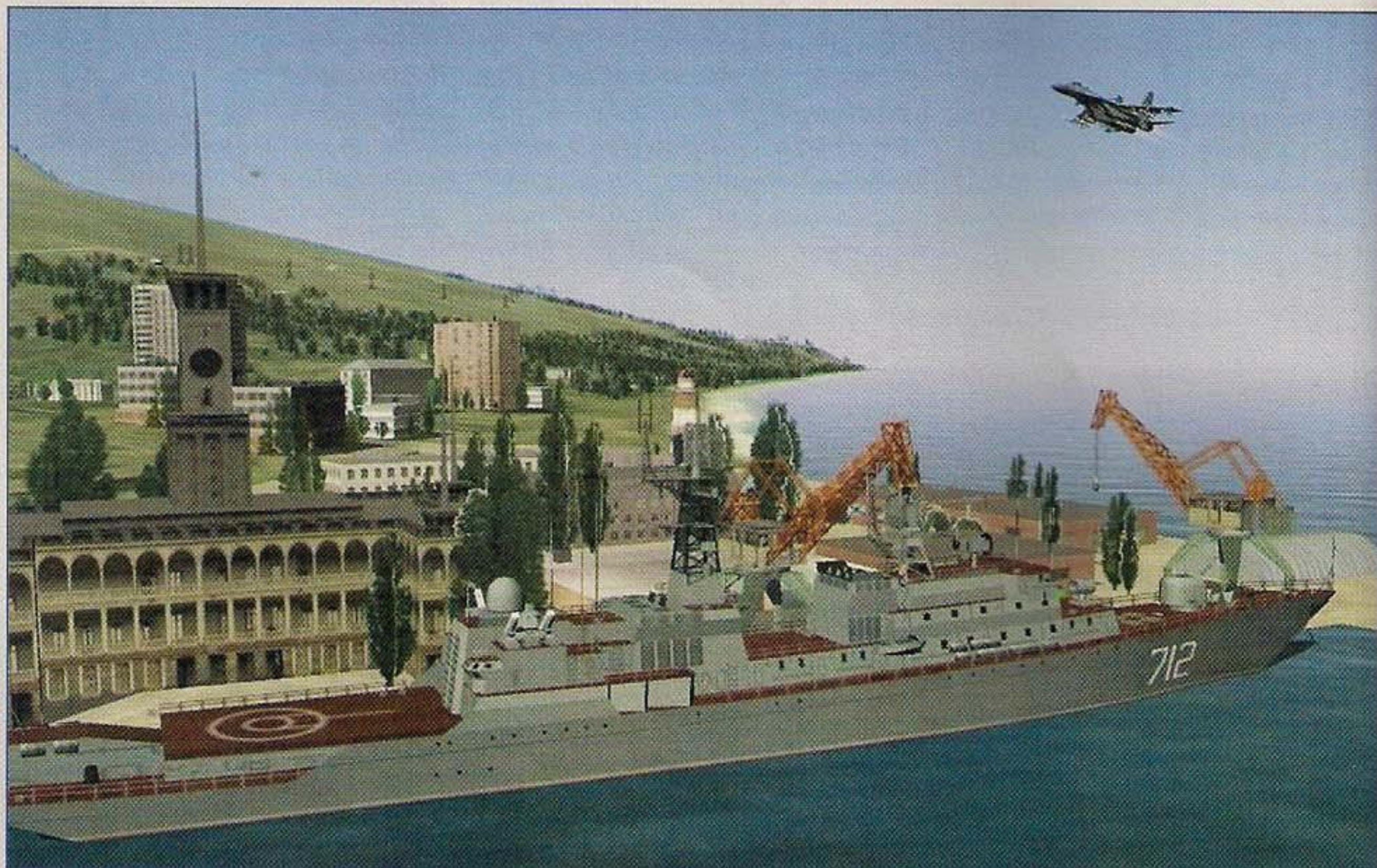
В принципе, фанатам симуляторного дела дальше можно уже ничего и не говорить — да они и не слушают, отправившись портить стены зарубками, считая дни до релиза. Остальным советую сомкнуть кольцо и выставить вперед ведущее ухо, дабы ничего не пропустить. Говорят, кое-что от роскошеств Lock On может перепасть и робким казуалам, так и

не решившимся на имплантацию пропеллера. Несмотря на то, что Eagle Dynamics, принадлежащая к числу мировых лидеров в области реалистичного моделирования воздушных сражений, попытки оторваться не делала, разработчики обещают, что для новичков будет доступен ряд послаблений в летной модели, авионике и AI противника. Невидимые, но добрые духи будут беречь самолет от потери скорости и штопора, нежно опускать его на землю при посадке, работать третьим двигателем при наборе высоты, показывать игроку истинную тактическую обстановку и железной рукой разворачивать сопла противника прямо на головки самонаведения. Это была хорошая новость... А еще лучшая

состоит в том, что все это можно отключить!

При этом на сцену выходит абсолютно реалистичная (вернее, реалистичная, насколько это возможно на PC) летная модель, не уступающая ей модели электромагнитных излучений, повреждений и применения оружия. Отлично реализована тактика групповых действий. Партию Мефистофеля исполняет зверский AI, выжимающий из подотчетного ему самолета все до последней воробыиной силы (на максимальном уровне продвинутой он способен "делать" даже реальных военных летчиков — а именно они обычно принимают участие в тестировании продуктов Eagle Dynamics).

При таком реализме и богатстве



▲ Ах, Одесса, жемчужина у моря! Что, не Одесса? Но все равно — жемчужина.

геймплея главной сложностью, разумеется, является овладение техникой и приемами боя. Да и не только бой таит в себе сложности: дозаправка в воздухе, взлеты-посадки на авианосец, пилотаж — все это требует определенных навыков и базовых знаний. Редкий игрок дочитает до середины неслабого мануала (и, тем более, что-нибудь оттуда запомнит) еще ДО того, как сядет за штурвал. О заядлых фланкеристах речь, понятно, не идет — те и так все знают. Так что же, прочим непременно надо обращаться за помощью к добрым духам? К счастью, шаги разработчиков навстречу широкой играющей публике не ограничиваются организацией воздушного детского сада. По их заверениям, подготовлена обширная многоступенчатая система обучающих миссий. Пройдя их полностью, игрок может обучиться современному воздушному бою, даже не заглядывая в мануал. Но, специально для любителей занимательного чтения, игра будет комплектоваться печатным quickstart-пособием и мощной базой знаний на игровом CD по всем аспектам геймплея.

Над сушей и над морем

Не знаю точно, как обстоят дела с жизнью на поверхности Марса, но на поверхности земли в Lock On она будет кипеть: 50 видов наземных единиц, включая танки и артиллерию, будут активно общаться посредством снарядов, управляемых и неуправляемых ракет и с боем ходить друг к другу в гости. Рожденные ползать будут периодически обращать свои взоры в небо, для чего у них имеется широкий ассортимент ракет "земля-воздух", зенитных артиллерийских комплексов и радаров.

Вполне светскую тусовку в небе обеспечат "неиграбельные" самолеты и вертолеты, которых будет великое множество: братья-истребители и штурмовики, бомбардировщики, самолеты AWACS, транспортники, топливозаправщики, десантные, штурмовые и палубные вертолеты.

Из морских целей будут авианосцы класса "Нимитц" и "Кузнецов" (правда, не вполне ясно, как они одновременно поместятся в Черном море, не выплеснув его при этом). Авианосцы в одиночку не пасутся, так что — ожидаем "Тикондероги", "Славы" ("Славы КПСС" нет, а жаль — хороший был человек и пароход), "Спюрэнсы", однофамильцев опасного Оливера Перри и еще массу всяких скорлупок от торпедного катера до танкера (всего 27 типов, включая подлодки). Гражданские суда в секторе тоже намечаются.

Изначально предполагалось, что в Lock On будет динамическая кампания, однако из-за недостатка времени разработчики решили перенести разработку таких кампа-

ний на светлое послерелизное будущее, а пока ограничиться набором фиксированных миссий, поскольку в них легче поддерживать баланс, реалистичное соотношение сил и мотивацию игрока. Тем не менее важные игровые события, произошедшие в одной из миссий, повлияют на состояние мира в последующих. Так что разбомбленный объект не имеет шансов воскреснуть в "следующих сериях". Для F-15, Су-27, A-10 и Су-25 предполагаются отдельные кампании. Богатый редактор миссий (как и запись треков), разумеется, запланирован — это уже традиция.

На то же самое светлое будущее отнесено и добавление новых доступных для игрока самолетов. Несмотря на стенания общественности,



▲ Кормление хищных птичек на лету.



▲ А-10 стреляет из 30-миллиметровой семиствольной пушки снарядами с обедненным уранчиком.

разработчики отказались до релиза добавлять новые самолеты, завершив полемику своим веским "Хау?!". Мотивируется это тем, что в Eagle Dynamics добавление "играбельного" самолета означает не простое создание 3D-кабины, а моделирование всех аспектов работы бортовых систем с максимальной возможной точностью. Что требует значительных ресурсов, которые пока необходимо направлять на доводку других игровых моментов.

Реалистично смоделирована не только техника. Важную роль играет погода: скорость, направление ветра и турбулентность в трех высотных слоях, облачный покров, общая видимость, туман, температура. Все эти параметры доступны для разработчиков миссий.

Красота — это страшная сила

Проблемным местом при создании любого авиасимулятора (тем более такого крупномасштабного) всегда является отображение земной поверхности и того, что на ней происходит: трудно совместить необходимость отрисовки площади "миллион на миллион" на большой

высоте и высокую детализацию на малой. Так вот, у Lock On таких проблем нет. Еще в прошлом веке Flanker производил фурор детализацией поверхности и огромным количеством наземных объектов.

Теперь же, благодаря уникальной системе визуализации ландшафта, движок Lock On позволяет отрисовывать невероятное количество зданий, лесов, полей и рек без извечного "затуманивания", резких скачков FPS и внезапной материализации и исчезновения объектов.

Про дома и деревья уже было сказано. Сюда же добавим 20 тысяч километров рек, десятки тысяч километров шоссе и железных дорог, развилки, переезды, базы авиации и ВМФ.

Не забыты и текстуры: минимальный размер детали на текстуре земли составляет пять сантиметров. Благодаря высокой детализации полеты на малой высоте обещают стать совершенно потрясающими. А их будет предостаточно: A-10 и Су-25 — штурмовики, для которых малые высоты — традиционный "ареал обитания". Да и другим птичкам иногда бывает полезно прокрасаться меж холмами.

Во всем остальном — тоже полный порядок. Движущаяся поверхность воды с отражениями, наложенными по EMBM. Объемные облака и взрывы. Форсажные струи. Реалистичное освещение с попиксельным шейдингом. Динамические тени. Красивое пламя, дым и следы от ракет.

Мы не удержались — выложили на диск толстую пачку игровых скриншотов. В статью влезло только четыре, но посмотреть стоит все — хороши, заразы. Трудно было выбирать.

Звуковые эффекты не уступят визуальным. Шум двигателя, звуки, издаваемые механизацией крыла, грохот пушки, 2000 радиосообщений на все случаи жизни и многое другое позволит почувствовать себя "по ту сторону монитора".



Lock On сейчас находится на стадии бета-версии. Тестируется AI, дорабатывается авионика для западных самолетов, добавляются визуальные эффекты. Приоткрыть завесу над этим процессом можно, посмотрев демо-ролики неземной красоты, которые выкладываются на сайте игры каждый четверг. В целом, учитывая мощнейший научный и технологический потенциал и добрые традиции качества Eagle Dynamics, стоит ожидать великолепную игру, может быть — даже лучшую в своем жанре. ■

Будем ждаты?

Развитие темы Flanker'a в мировом игровом сообществе. Стальная плоть хардкорного авиасимулятора под ослепительной оболочкой роскошной графики.

Процент готовности:

90%

X2 The Threat

Наш лозунг: "Торговля, сражения, производство и стратегия"

*Даррен Астис,
один из разработчиков X2*

Впервые за последние несколько лет утихли крики о возвращении полумифического для современных игроков *Elite*. В стане поклонников "свободных" космических симуляторов повисло тягостное молчание, периодически нарушаемое надрывными всхлипами: *Freelancer* — игра, которой была уготована корона наследницы "Элиты", отправляется в свой последний путь, прожив на винчестере всего неделю. Прощу минуту молчания...

...С поминками закончили, теперь посмотрим историю болезни — чтоб другие, и без того немногочисленные родственники, не заразились.

Симптомы консолидации

Долго искать причины вырождения игры-мечты в красивую пострелушку не придется — ответ лежит на поверхности. Достаточно вспомнить, какая компания издавала *Freelancer*. Минимум новаций, максимум давно проверенных фишек — этому правилу *Microsoft* изменяла очень редко. Не изменила, к сожалению, и в случае с *Freelancer*. Из-

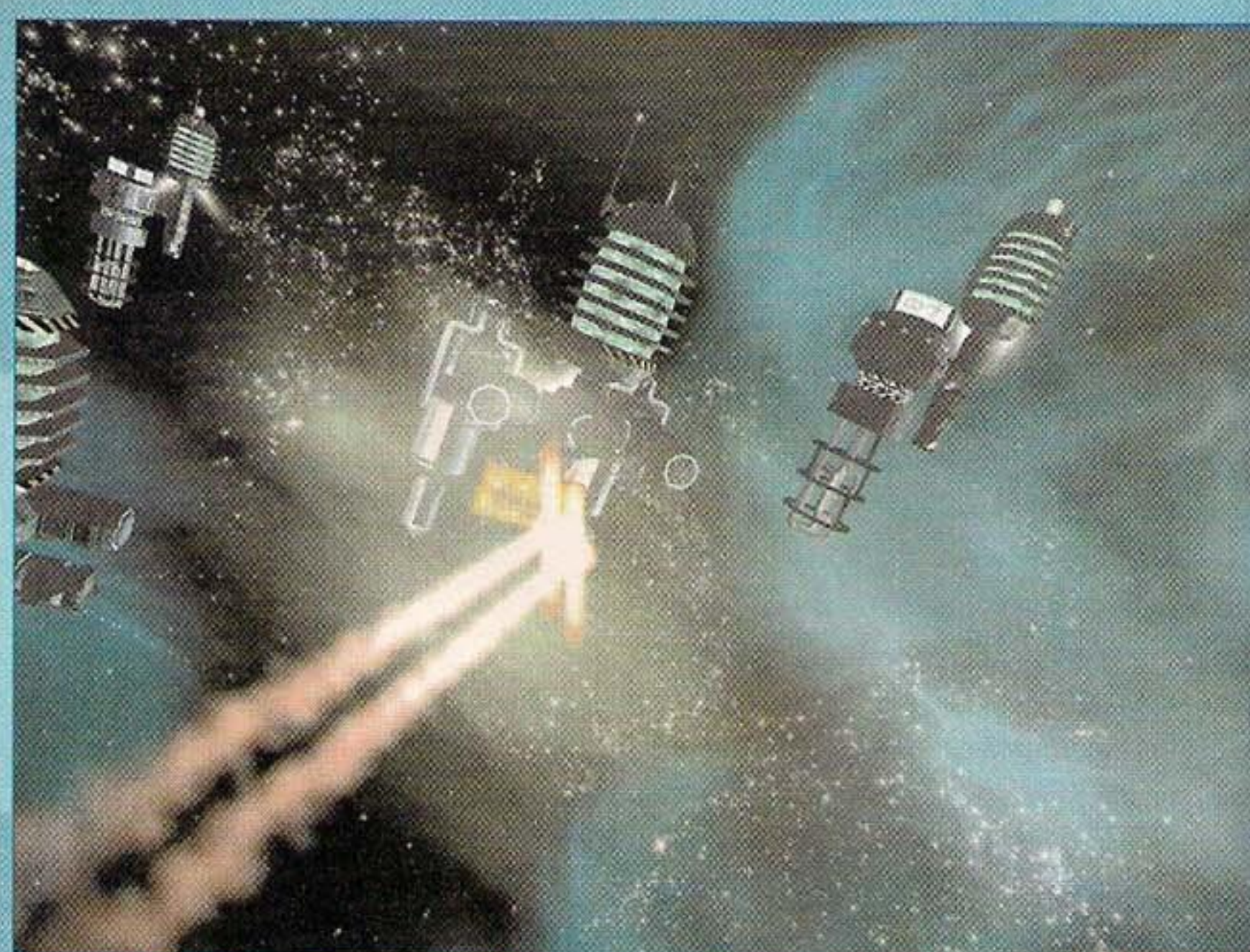
быток свободы отпугнет массового игрока, посчитали менеджеры *Microsoft*. В чем-то они, конечно, правы. Но для истинных фанатов свобода никогда не бывает лишней.

Что ж, теперь у нас будет другой кумир. Вселенная X, долгое время прозябавшая в тени мега-проекта *Digital Anvil*, выросла, наконец, до второй части. Король умер — да здравствует король!

Впрочем, были и другие причины, по которым предыдущие игры из серии X не сумели покорить сердца значительной части потенциальной аудитории. В первую очередь, в этом виновата некоторая их неприветливость и чрезмерная неторопливость. Даже вылизанный согласно требованиям публики *X-Tension* не смог окончательно избавиться от налета бюджетности. Но все должно измениться с выходом *X2: The Threat* (первоначальное название — *X2: The Khaak Threat*) — щедрые финансовые инъекции должны поставить проект на один уровень с самыми раскрученными торговыми марками жанра.

Ковровая дорожка сюжетной линии (не извольте волноваться, прием-

Жанр:	Космический симулятор
Издатель:	THQ
Разработчик:	EgoSoft
Похожесть:	X-Tension, Freelancer, Elite
Дата выхода:	Середина 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.egosoft.com/x2



▲ Стационарные станции успешно отстреливают всех непрошенных гостей.

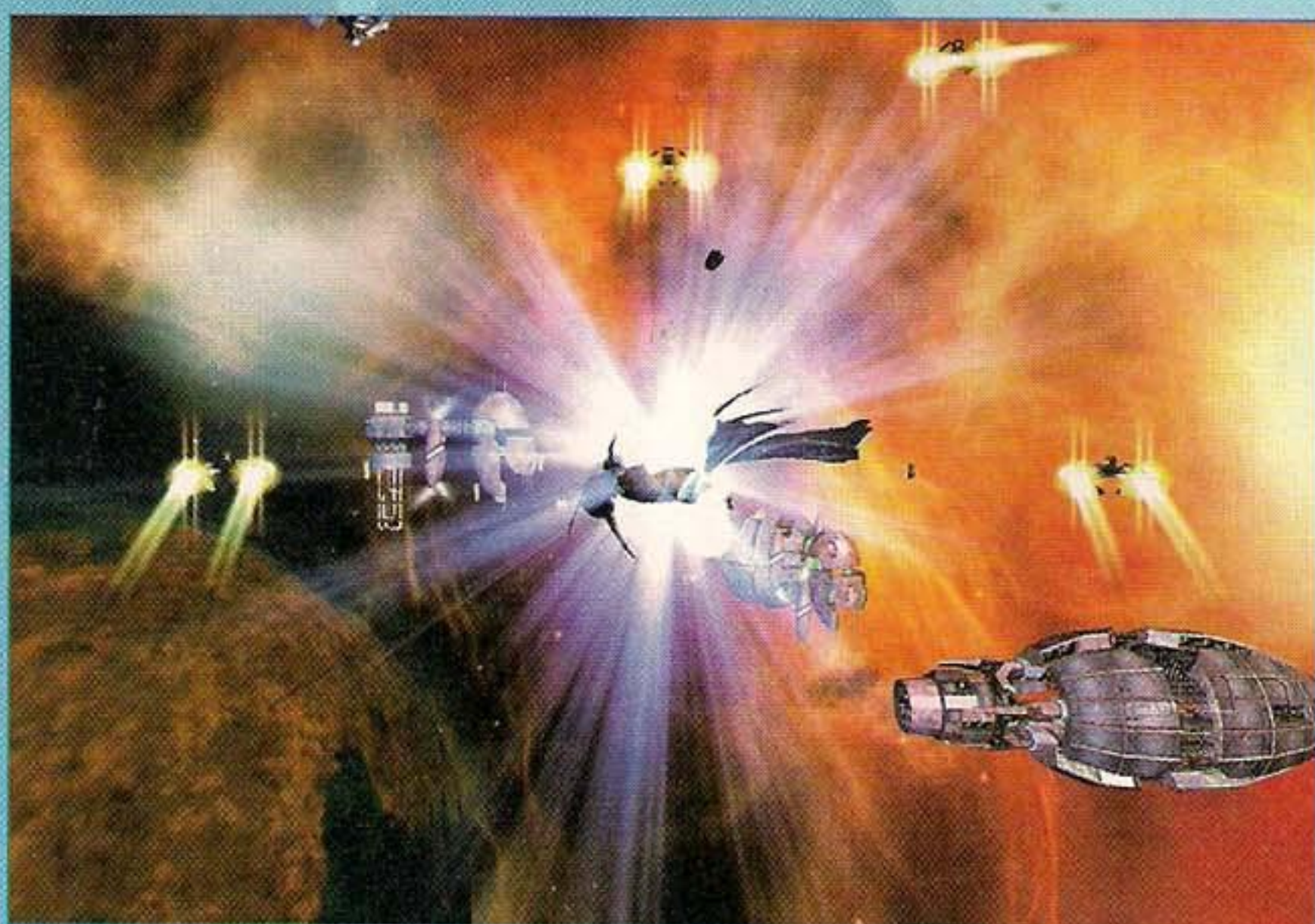
ственность с *X: Beyond the Frontier* сохранена) расстилается перед новым героем — пиратом, попавшим в руки правосудия. Инопланетная Фемида, рассудив, что наилучшим способом перевоспитания будет общественно-полезный труд, отправила его в ссылку на далекую планету. Однако в ходе этапирования корабль, перевозящий заключенных, посетила одна высокопоставленная шишка из спецслужб аргонцев, которая предложила нашему пирату сделать выбор: пожизненная каторга или опасное задание. Как вы думаете, что он выбрал?

Немедленно отправиться на разборки с новоявленной расой *khaak* — новым возмутителем спокойствия, ценой больших жертв достигнутого в *Beyond the Frontier*, вас никто не заставляет. Сюжет здесь играет роль довеска, призванного, в первую очередь, заткнуть рот везделивым рецензентам и ублажить начинающих игроков, не всегда способных самостоятельно сделать первые шаги. Основная же масса фанатов игр серии X прекрасно обходится и без него.

Ибо для них есть куда более увлекательные занятия. Взгляните в элиграф: что бы ни говорили авторы, торговля и стратегия в этой вселенной всегда стояли на первом месте. Добывать, производить, продавать, добывать, производить, продавать... и снова добывать!

На зависть Чану

Постоянно эволюционирующая экономическая система игры в скором времени, видимо, заставит трепетать даже Тревожа Чана, автора бессмертного экономического симулятора-колосса *Capitalism*. Как и раньше, игрок может заняться перевозкой товаров или основать собственную индустриальную империю, фабрики которой разбросаны по всем секторам космоса (число которых, кстати, перевалило за сотню). Управлять фабриками можно даже из противоположного угла галактики — запустил спутник и командуй на расстоянии. Впрочем, у наших подопечных хватает мозгов и для самостоятельного функционирования: фабрики производят ука-



▲ Беспорядок в колонне. У кого-то, кажется, отказал фотонный двигатель.



▲ Красивые туманности обрадуют не только эстетов: в них можно скрыться от преследования.

занные товары, транспорты перевозят грузы, а охрана пресекает попытки запустить лапу в хозяйский карман и отгоняет пиратов.

Выбиться во вселенские рокфеллеры не так-то просто. Одно только изучение законов местного рынка займет уйму времени. Еще дольше придется лазить по всем доступным секторам, анализируя цены на каждый вид товара, придумывая оптимальные торговые маршруты, обзаводясь постоянными клиентами и рынками сбыта. Претендующие на титул магната, влияющего на все экономические процессы, могут заранее увольняться с работы и прощаться с семьей — на такие мелочи времени не останется.

Да-да, именно влиять! Разъясню для тех, кто в этот сектор галактики никогда не залетал: вселенная игры представляет собой самодостаточный мир, живущий по своим законам. Наладив хорошие отношения с одной из рас, можно, как минимум, безбоязненно прокладывать торговые пути через контролируемые ею

сектора, а особо изворотливые спекулянты наверняка смогут выторговать какие-нибудь льготы.

Рынком правит вечный дуэт спроса и предложения. Другими словами, торговать выгоднее всего дефицитными товарами. Правда, кое-что в преискурантах и прайслистах магазинов не найдешь. Зато это дефицитное "кое-что" можно, скажем так, экспроприировать. А как иначе быть честному торговцу? Конкуренты ведь спят и видят наши активы на балансе своих предприятий.

Но и на них найдется управа. Скупить конкурентов на корню — самый простой и законный способ (кстати, ограничение на размеры производственных фондов только одно — количество денег на счету). Лучше все же натравить на них пиратов — дешевле обойдется.

Новинка X2 — возможность составлять целые цепи команд, благодаря чему наши подчиненные смогут, не отвлекаясь по пустякам, затащить грузом, отправиться в поисках самых высоких цен на наш товар

за десяток секторов, отбиться по пути от врагов и благополучно вернуться обратно. Впечатляет? А ведь ограничений нет, составлять можно сколь угодно сложные алгоритмы. Люди, знакомые с программированием, получают возможность самостоятельно писать программу действий для подчиненных.

Кокпит forever

Надоело торгашество? Тогда попробуйте себя в роли пирата — правда, ремесло это куда менее прибыльное. Зато намного более опасное. Первым делом придется раздобыть приличный корабль, коих здесь десятки видов. По последним данным, одних только базовых моделей не менее семидесяти, и все они отличаются друг от друга размерами (самые крупные экземпляры достигают одной мили в длину), грузоподъемностью, броней, вооружением, скоростью и еще великим множеством характеристик. Купленный или отбитый в сражении корабль можно апгрейдить и настраивать как душе будет угодно. Торговля угнанными судами, между прочим, тоже неплохой бизнес.

Для уставших от беззакония игроков открыты двери космической полиции (если там, конечно, не знают о вашем темном прошлом). Экспиратам, надевшим погоны, обеспечен быстрый карьерный рост: ведь местонахождение разбойничьих баз, их силы и тактика известны. Никто, однако, не мешает вам поступить на работу в полицию, не разрывая связей со своими друзьями-бандюгами. Работа на два фронта вдвойне увлекательна.

Казалось бы — океан возможностей, прямо-таки космическая GTA 3. А вот и нет. Некоторые ограничения все же имеются. Вы в курсе, что некоторые сектора (читай: значительная

часть) будут закрыты для игрока, не соизволившего пройти игру в сюжетном режиме? И каким образом разработчики хотят впихнуть пресловутую "живую вселенную" в прокрустово ложе сюжета? Насколько я понимаю, в кампании бесполезно угождать всем и каждому: отношение к игроку рас и ключевых NPC должно быть помертво зафиксировано скриптами. В такой ситуации хоть всю галактику положи к ногам противника, мира от него не дождешься. Остается надеяться, что разработчики как-нибудь вывернутся.

Тенденция смешивать жанры почему-то обошла X2 стороной. Когда, наконец, нам дадут возможность покинуть опостылевший еще в предыдущих частях кокпит и погулять по космическим станциям, дать нагоняй лентяям-рабочим, пропустить стаканчик-другой в каком-нибудь баре или повоювать с оружием в руках? В EgoSoft почему-то не задумываются о том, что мода на узкоспециализированные игры давно прошла, отмахиваясь отговорами, что, мол, "космобар в стиле Криса Робертса" невозможно сделать по техническим причинам. Слабое оправдание.

Бросаем чепчики?

Неспособность движка обрабатывать наземные пейзажи и модели NPC ничуть не умаляет его достоинств. За прошедшие годы планеты и звезды лишились углов, корабли нагуляли полигональный жирок, а внешний вид всевозможных туманностей любых расцветок ввел бы в ступор кого угодно, не будь у нас Freelancer. За такие красоты (учтите еще и огромные размеры вселенной) придется, видимо, заплатить не самыми низкими системными требованиями.

Сетевой игры нет и не предвидится — вселенная X готовится шагнуть в онлайн. А там сотни игроков, возможность самолично дизайнить корабли и вступать в различные гильдии, но это не про X2 — это уже совсем другая история.

Как ни крути, а кардинальных изменений со времен X-Tension не произошло. Впрочем, они и не нужны. Заштопают явные прорехи в боевой системе (в прошлых играх она была ужасна), отполируют экономическую модель и подтянут графику до современных стандартов. Вот только бы сюжет все не испортил!..

Будем ждать?

Самый совершенный и, по большому счету, единственный наследник Elite вышел на финишную прямую. Ближайшие конкуренты остались далеко позади.

Процент готовности:
80%



▲ Примите и полюбите эти звездолеты — покинуть кокпит нам не суждено.

Сегодня в нашем "Центре внимания" первомайский парад вторых частей. С кумачовыми плакатами в руках и красными гвоздиками в петлицах кожаных пиджаков, под раскаты "ура" маршируют они мимо трибун, с которых с лукавым прищуром взирают многочисленные игроманские толпы... Огромный репродуктор, подвешенный где-то в центре игромироздания, в это время вещает: "Приветствуем ударников Relic Entertainment,

с сиквелом **Deus Ex**, ур-ра!"

Пройдя по праздничной площади, оба сиквела сворачивают за угол и расходятся в разные стороны. Дальше им не по пути. Они — титаны из совершенно разных миров, и все, что их объединяет, — скорая дата выхода и волшебная цифра "2" в названии...

Матвей Кумби, редактор

Homeworld 2

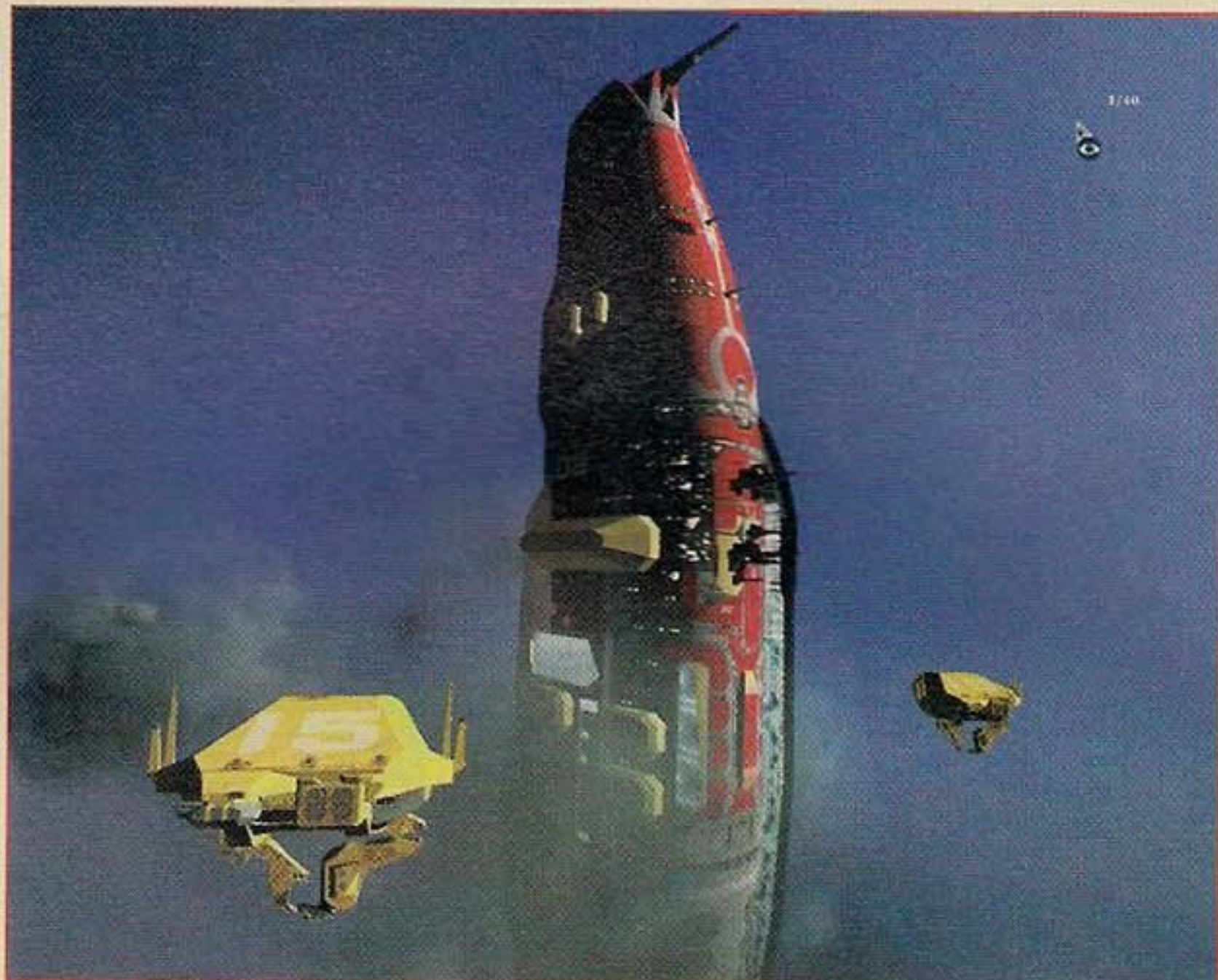
Антон Садохов (pserg@igromania.ru)

Жанр:	RTS
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Relic Entertainment
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

В 1999 году Relic выпустила **Homeworld**, и нам, простым смертным, стало значительно проще поглядеть на Землю из беспросветного вакуума. Не то чтобы индустрия в один миг перевернулась с ног на голову, нет. Но для всех любителей настоящих стратегий и просто хороших игр **Homeworld** стал знаменательным событием — это была первая по-настоящему трехмерная космическая стратегия. Как бы хороши ни были "наземные" 3D RTS, они в принципе не могли предоставить такой степени свободы перемещения в пространстве. А прилагающиеся к этому изумительная графика, увлекательный сюжет, великолепная музыка и отличное управление прекрасно дополнили

картину — игра стала культом.

В том, что продолжение последует, не было сомнений. Однако вместо разработки полноценного сиквела Sierra решила выпустить обычный аддон — **Homeworld: Cataclysm**. Несмотря на то, что делавшая его **Barking Dog Studios** допустила несколько неприятных для фанатов ошибок (к примеру, было введено жесткое ограничение на количество производимых войск, в результате чего бои утратили былую эпичность), игра получилась удачной. И все бы хорошо, но после **Cataclysm** Sierra, а с ней и Relic затихли. **Homeworld 2**, конечно же, был объявлен, но информации о нем было очень мало, а разгоряченным поклонникам хотелось ку-



▲ Оплот нашей экономической мощи: корабль-матка и местный "харвестер".

да большего, чем просто созерцать скриншоты.

Золотоносную жилу космических RTS почувствовали и сторонние разработчики, которые стали пичкать нас играми "про космос" (многочисленные инкарнации злополучного **Star Trek** или не слишком удачный **Starmageddon**). Однако все изменилось в конце 2002 года, когда почти одновременно вышли неплохой середнячок **O.R.B.** и изумительная **Haegemonia**. Монополия **Homeworld 2** оказалась под угрозой, и Relic, наконец, нарушила молчание...

В далекой-далекой галактике...

Homeworld 2 продолжит историю о расе **Hiigarans** и их лидере **Karan S'jet**. Казалось, что когда они вернулись на родную планету, все их испытания остались позади. Но не тут-то было: судьба преподнесла очередную сюрприз, и раса столкнулась лицом к лицу с новым опасным врагом — коварными инопланетянами **Vaygr**.

История крутится вокруг второго путешествия "корабля-матки" по неизведанным просторам космоса. В ходе приключений **Hiigarans** побывают в отдаленных регионах галактики, столкнутся с новыми врага-

ми и наконец-то узнают всю правду о своем изгнании. Вот, в принципе, все, что известно о сюжете на сегодняшний день. Нам остается только надеяться на компетентность сценариста и перейти к не менее интересным частям будущей игры.

Что касается различий между **Hiigarans** и **Vaygr**, то Relic решили пойти по стопам **Blizzard**. Эти две расы абсолютно не похожи друг на друга. Их различия проявятся не столько во внешнем виде, сколько в разных стилях ведения боевых действий. **Hiigarans** предпочитают постройку мощных кораблей-флагманов, **Vaygr** же сфокусировали производство на более подвижных кораблях. Также обе расы имеют совершенно различные "научные деревья".

Но кое-что осталось неизменным: дизайн корабля-матки, например. Хотя "матка" будет одним из тех немногочисленных кораблей, которые перекочат сюда из первой части игры. Основной же парк юнитов будет, что называется, "с иголки", так что можно ожидать множества сюрпризов.

Впрочем, не торопитесь радоваться: в одиночной кампании можно воевать только на стороне **Hiigarans** — а злое Vaygr остаются за кадром в ожидании аддона.



▲ Это я и называю Большим Взрывом.



▲ "Космический напад" в действии: главное в такой ситуации — держаться как можно дальше.

И грянул бой

Перед тем как приступить к описанию сражений, необходимо разобраться с нововведениями в экономической системе. Благо их предвидится не так много. "Матка" останется сердцем космической базы, фабрикой по производству юнитов и экономическим центром. Однако появятся и альтернативные способы строительства кораблей. Например, Higarans научатся создавать корабли-флагманы и линкоры на специальных подвижных верфях.

В Homeworld 2 будет достаточно стандартная система апгрейдов: проведя общие усовершенствования, можно улучшить целый класс юнитов, однако теперь нам позволят наплевать на всеобщий прогресс и совершенствовать боевые характеристики отдельных кораблей. Делаем мы все это с прицелом на будущее: выжившие в бою юниты переходят из миссии в миссию. Правда, разработчики упирают на то, что нам не придется несколько раз подряд переигрывать миссию в попытке сохранить как можно больше кораблей — а значит, это не очень сильно отразится на игровом процессе.

Ну вот, все приготовления завершены, и мы вступаем в бой. Ве-

теранам Homeworld не придется долго осваиваться: работают практически все основные правила. Будет сохранен количественный баланс между истребителями, корветами и флагманами. Здесь нет места однообразным "рашам" однотипными юнитами. Можно построить большой корабль, поставить ему на борт орудийные башни и ионную пушку. Да, это будет мощная боевая машина. Но она станет легкой добычей мелких и юрких корабликов, разобраться с которыми не составит никакого труда для средних судов. А те, в свою очередь, смогут оказать лишь незначительное сопротивление гигантам вроде космокрейсера. Прибавьте к этому специальные возможности, имеющиеся почти у каждого юнита, и полную свободу перемещения по огромным картам — и вы увидите, что всех любителей побужить в космосе ожидает нечто грандиозное.

Красота спасет мир

Игровые карты создаются с особым тщанием. Космическое пространство практически пусто, интересных объектов в нем — кот наплакал, поэтому разработчикам пришлось сильно постараться, чтобы сделать арены боя действительно

но интересными. Для этого применяется множество ухищрений: появятся туманности, плотные клубы пыли, астероиды и различный космический мусор. Все эти элементы призваны внести значительное оживление в игровой процесс: пыль будет мешать работе бортовых сенсоров, туманности станут причиной поломки кораблей, а чем опасны астероиды — можете догадаться сами. Получается очень неплохо: и глазу красиво, и толк есть.

Несмотря на то, что красоты местной графики можно лицезреть только на скриншотах, чувствуется — разработчики постарались на славу. Известно, что в Homeworld 2 будет поддержка новейших видеокарт от NVIDIA и ATI. Повсеместно начнут использоваться пиксельные шейдеры, которые привнесут в процесс дополнительный реализм: мы сможем воочию узреть любые, даже самые незначительные повреждения своих кораблей. Также нас соблазнят удивить динамическим освещением. Это значит, что даже самый маленький корабль при первой же возможности отбросит на соседа по космосу сверхреалистичную тень. Впрочем, смотрите на скриншоты — они скажут гораздо больше любых слов. Налюбовались? Теперь можно рассказать о тех новациях, которые не разглядишь на статичных картин-

ках. Будут улучшены и переработаны, например, физическая модель кораблей, динамика полета и искусственный интеллект противника.

Ну, и напоследок поговорим об интерфейсе. Планируется значительно улучшить управление игровой камерой. Если кликнуть правой кнопкой по юниту, на экран выплывет контекстно-ориентированное меню с командами (движение, атака и так далее). Управлять производством новых кораблей станет значительно проще — исчезнет необходимость постоянно перемещать экран. Не обойдется и без стандартных для любой RTS горячих клавиш. А те, кого и это не устроит, могут полностью настроить интерфейс в соответствии со своими частными вкусами.



После всего вышесказанного хочется только одного — погрузиться в летаргический сон до третьего квартала 2003 года, когда игра наконец-то выйдет в свет. Для тех же, кто еще не успел проникнуться легендой, предлагаю следующее упражнение. Сядьте, расслабьтесь, закройте глаза и представьте самую эпическую картину воздушного боя, которая только приходит вам в голову. Откройте глаза. Так вот — в Homeworld 2 вы увидите и не такое!..



▲ Идет крупномасштабное наступление. Врагу явно не поздоровится.

Deus Ex 2: Invisible War

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Ion Storm
Дата выхода:	Июнь 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

Deus Ex 2 — игра-загадка. Несколько месяцев пребывая в полуобморочном состоянии, она не спешит делиться сокровенными секретами и сегодня, когда до выхода в свет остался практически один месяц. Но помимо всего, что было сказано о проекте до сегодняшнего дня, нам удалось выяснить несколько весьма и весьма любопытных фактов.

Несмотря на то, что основной сюжет будет двигаться бо-

лее-менее линейно, разработчики обещают, что в процессе игры нам не раз будет предоставлено право выбора. Дело в том, что среди многочисленных личных параметров главного героя появится так называемая репутация. Выполняя задания различных организаций, мы постоянно будем повышать свой внутрикорпоративный рейтинг, одновременно снижая репутацию в глазах представителей конкурирующих концессий.

Когда речь заходит об искусственном интеллекте противников, разработчики выдают россыпь спецтерминов вроде "угла видимости", "полуночного эффекта", "интуитивного зрения" и далее в том же духе. На деле же нам обещается нечто доселе совершенно невиданное под кодовым названием "система внимания".

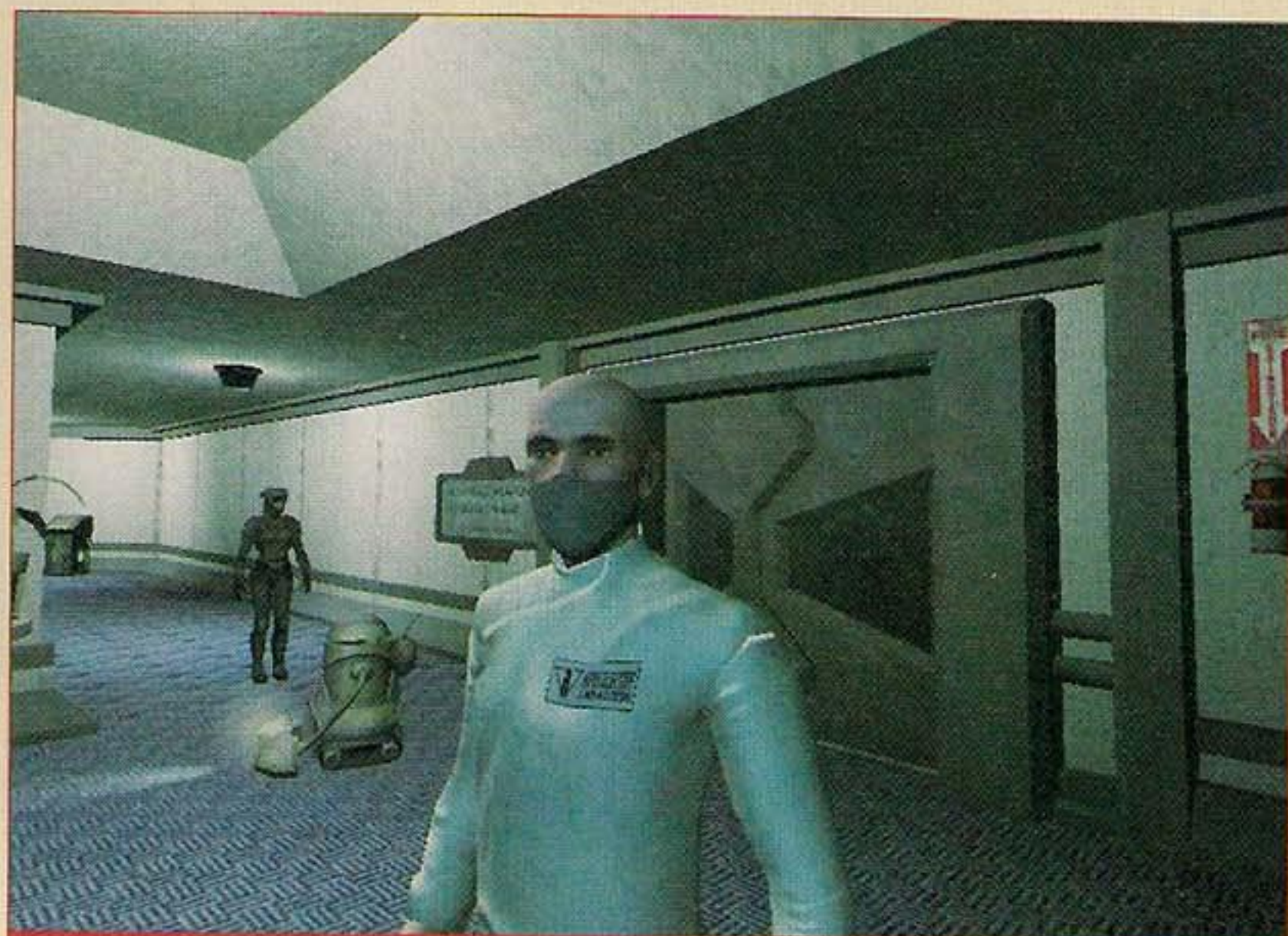
По духу Deus Ex 2 экшен сугубо "тихий", так что вышеозначенная система будет прежде всего касаться многочисленных шпионских элементов геймплея. Например, у NPC появится такой параметр, как "время обнаружения", то есть, скажем, быстро прошмыгнув в тени прямо перед вражьем носом, мы имеем все шансы остаться незамеченными. И наоборот, долго и нудно прячась в темной комнате, по которой бродит секьюрити, можно досидеться до того, что злобный страж "приглядится" в темноте и поднимет тревогу.

Все население мира Deus Ex 2 обучено не просто "видеть", но и отлично "слышать" окружающую среду. Звук разбитого стекла от случайно опрокинутого бокала разнесется по пустому помещению, вырвется в коридор, пролетит вверх по лестнице и увязнет в длинном ворсе

настенного ковра. Или же достигнет ушей чуткого охранника, проходящего поблизости, — тут уж как повезет.

Под стать "живым людям" разработчики создали и "живое окружение". Оригинальный Deus Ex и без того отличался немалой интерактивностью внешней среды — отныне же уровень взаимодействия нашего персонажа с окружающим миром превысит все разумные пределы. Любой шкаф, если тот не заперт, можно открыть, любым тумблером — щелкнуть. В качестве ультимативного примера победившей интерактивности разработчики приводят сцену, в которой дорогу герою преграждает огнемётная турель. Конечно, ее можно устранить при помощи неслабого залпа из какой-нибудь базуки, но куда изящнее будет метнуть перед собой огнетушитель, который, напорвшись на горячее пламя, немедленно лопнет и зальет турель противопожарной пеной.

В Сеть просочились кое-какие подробности и о новой системе внедрения имплантантов — так называемых "аугментаций", которые отныне станут "био-модами". Самыми любопытными из био-модов можно считать небольших боевых ми-



▲ Наглядная система масштабирования: статный врач-убийца на переднем плане и более чем скромный мусорщик-андроид на заднем.

ни-дроидов, левитирующих вокруг одинокой фигуры игрока. Собранные из микроскопических нанокomпонентов, они тем не менее смогут активно обстреливать недругов отравленными дротиками или чем похуже. Некоторые био-моды выпускают в пространство маленьких роботов, проникающих в организм противника и потихоньку высасывающих из него "биологическую энергию" в пользу нашей персоны. Классический вампиризм, как видим,

успешно приживается и в мире киберпанка.

И хотя по заявлениям разработчиков отныне можно будет пройти всю игру от начала до конца без единого выстрела, но по сравнению с оригиналом в Deus Ex 2 здорово изменилась система постепенного апгрейда вооружения. Отныне, обнаружив нужный модификатор, мы сможем полностью изменить не только некоторые параметры в меткости или отдаче, но и превратить, скажем, скромный полицейский пистолет в настоящую мини-ракетницу. Кроме того, основной боевой арсенал пополнится несколькими крайне любопытными экземплярами. Например, при помощи специальной пушки мы сможем неслышно расплавлять пуленепробиваемое стекло или же сверлить небольшие наблюдательные отверстия в стенах. Отличным подспорьем в деле борьбы с превосходящими силами противника станет автоматически устанавливаемая турель с дистанционным управлением, или плазменная винтовка, или нано-бластер, или... Короче говоря, смысл прокачивать боевые умения есть, и еще какой!

Что же касается новых технических подробностей, то их, увы, немного. Известно, что специалисты Ion Storm умудрились вживить в движок Unreal Warfare систему динамического масштабирования, благодаря которой персонажи, состоящие из трех тысяч полигонов, при близком контакте выглядят не хуже актеров в кино, ну и несколько менее значительных подробностей вроде "шершавых текстур" и "натуральных волос". ■



▲ На вид робот-охранник может, и неказист, но какую он отбрасывает тень!..



DELTA FORCE[®] ОПЕРАЦИЯ СПЕЦНАЗ



NOVALOGIC[®]
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

 snowball.ru[™]
технология творчества

СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА,
МУЖИКИ!



© 1С: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Land Warrior, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Спецназ» и соответствующие графические изображения
на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Snowball Interactive: www.snowball.ru. Все права защищены.

КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

Рубрику подготовили: **Антон Логвинов** (fx@igromania.ru); **Богдан Агрис** (bagris@igromania.ru)

1914: The Great War

Жанр:	Походный варгейм
Издатель/Разработчик:	JoWood/TiNodE
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	История войн: Наполеон
Системные требования:	CPU 600MHz(1GHz), 128Mb(256), 32Mb(64)Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Игра представляет собой самый что ни на есть классический походный варгейм — правда, с весьма привередливой графикой. Меньше чем на 32 мегабайтах видеопамяти данное изделие от TiNodE идти не соглашается. А



для того, чтобы удостоиться лицезрения всех полагающихся на нашу долю красот, требуется уже GeForce 4. По графике 1914 больше напоминает отечественный варгейм "История войн: Наполеон" от "Буки". Хотя — здесь с графикой дела обстоят лучше, но разве что самую чуточку. Однако, скажем прямо, 3D-графика в игре, где сам процесс боя отображен

с большой долей условности, не является первейшей необходимостью.

Что до собственно варгеймерской начинки, то она вполне стандартна. И хотя параметры ваших отрядов сплошь абстрактны — проставленные по 10-бальной системе оценки атаки и защиты могли вызывать приступы восторга разве во времена Panzer General I, — но классике большего и не требуется. Некоторые вещи разочаровывают: например, напрочь отсутствует психологическая модель. Нет возможности узнать, чем конкретно вооружены ваши воины. Отряд, потеряв все наличное "здоровье", исчезает с экрана в полном составе, — зато до этого момента не теряет ни одного бойца даже в условиях постоянного артобстрела. Впрочем, не думаю, что эти небольшие недостатки остановят истинных поклонников жанра. Классика — она и Африке классика.

Рейтинг: 7,0

Alex Ferguson's Player Manager 2003

Жанр:	Футбольный менеджер
Издатель/Разработчик:	Ubi Soft/Anco Software
Похожесть:	Любой футбольный менеджер
Системные требования:	CPU 500MHz(800), 64Mb(128), 16Mb(32)Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Игра посвящена футбольной тематике — но те, кто ждут от нее прежде всего красочных матчей, света прожекторов и забитых до отказа стадионов, будут несколько разочарованы. На нашу долю достанется лишь "закадровый" и зачастую неблагодарный труд главного тренера, в западном варианте — "менеджера" футбольной команды. Арены состязаний нам по статусу положено наблюдать только со стороны, и происходящее на них будет целиком и полностью зависеть от проделанной до матча работы. Так что наш удел — с головой уйти в бесчисленные графики и таблицы, представляющие самую разнообразную финансово-статистическую отчетность.

Как профессиональный симулятор игра, безусловно, удалась. Что и неудивительно, коль скоро разработчиков консультировали такие "киты" футбольного менеджмента, как Гордон Стрэчан, Гарри Рэдкнап и Джон Грегори. Так что тонкостями ремесла игра буквально переполнена.

Хотя в основе своей все достаточно просто. В начале игры вам предоставлено право выбрать любой приглянувшийся футбольный клуб, после чего сле-

дует подать заявление — мол, я, такой-то, желаю быть менеджером вашей команды, условия оговариваются отдельно, число, подпись... Не смущайтесь — это пустая формальность. Искусственному интеллекту просто нельзя отказываться от навязчиво предлагаемых вами услуг. Другое дело, что за провал пары чемпионатов вас впоследствии могут с шумом уволить.

Дальнейшее — суета. Вам предстоит формировать основной и запасной составы, переманивать игроков других команд, следить, чтобы конкуренты не преподнесли такого же сомнительного подарка, тренировать своих подопечных, подавать заявления на участие в чемпионатах, наращивать рейтинг... и психовать во время матчей, когда все старания оказываются напрасными. Не надейтесь, что успех придет к вам, что называется, "с ходу", — игра требует в отношении к себе соответствующего уважения, каковое выражается прежде всего в количестве проведенных с ней часов.

Рейтинг: 6,0

Anno Domini 1193

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель/Разработчик:	Blackstar
Издатель в России:	Мега-Сервис 2000/Интенс
Похожесть:	Европа 1400: Гильдия, Неготциант
Системные требования:	CPU 266MHz(400), 32Mb(64), 2Mb(4)Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один

Релиз игры опоздал лет на пять-шесть: такой могла быть "Европа 1400: Гильдия" на самой ранней стадии разработки. Уберите из "Европы" все связанное с личной жизнью и бытом персонажей, оставьте лишь экономическую часть, сведите к минимуму графику — и перед вами окажется Anno Domini.

Выбрав в главном меню наименее шокирующий портрет и нажав на кнопку "Продолжить", вы попадаете в город. Хотя "в город" — сказано чересчур сильно. Не ждите, что перед вами раскинется городской ландшафт или хотя бы предстанет его схематический план. Две трети экрана окажется занято картинкой, и впрямь изображающей ворота средневекового города с примыкающей к оным крепостной стеной. Картинка начисто лишена каких бы то ни было "активных зон". На незанятой графическими украшениями трети экрана притулилась всякая всячина — панель управления, название города и его герб, а также "аксессуары" вашего персонажа.

Остальное банально. Используя кнопки панели управления, вы сможете наведываться в другие города, строить себе мастерские, посещать те или иные городские строения. Насчет последнего не обольщайтесь — кликнув на "Таверне", вы всего лишь получаете доступ к дополнительному ряду кнопок: "Нанять грабителей", "Посоветоваться с гадалкой" и прочим кабацким радостям. В банке вы будете брать и отдавать кредиты, в церкви — скупать индульгенции и делать пожертвования... словом, все как обычно. Цель игры также не блещет новизной — стать "самым богатым", "самым могущественным" и т. п. Достичь желаемого несложно — покупайте товар подешевле, продавайте его подороже, суетитесь, мельтешите... и Фортуна будет к вам благосклонна.

Рейтинг: 5,0



Armored Assault

Жанр:	Танковый симулятор
Издатель/Разработчик:	Activision Value/iENT
Похожесть:	Abrams!
Системные требования:	CPU 450MHz(600), 256Mb(384), 16Mb(32)Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Armored Assault — танковый симулятор, не обремененный особой исторической достоверностью. Воюющие стороны в игре управляют "Пантерами" и "Т-34", но ни русских, ни немцев нам не найти — их нет. Есть красные, синие, зеленые. При этом цвет игрок выбирает сам, так что солдат, оседлавший немецкий танк и одетый в форму панцергренадеров Гудериана, вполне может оказаться "красноармейцем". А приложенная к игре стратегическая карта являет нашему взору некий невиданный континент, очертания которого не имеют к Европе ни малейшего отношения.



Моделей танков немного: "Т-34", PzIV(H), "Пантера" ("Тигров", что примечательно, нет), "Шерман"... Остальное — какие-то подозрительные бронеавтомобили.

Чтобы загрузить миссию, вам придется вдоволь побродить по закоулкам шестистраничного главного меню. Список доступных сценариев обнаруживается на шестой, последней странице, в очередном окне прокрутки. Никакой поясняющей надписи данному окну не полагается; поймете — ваше счастье.

На поле боя самой большой проблемой оказывается завести танк, второе по сложности — остановить его, третье — развернуть башню. Все эти нехитрые действия осуществляются путем нажатия каких-то немислимых сочетаний клавиш, так что со стороны геймер начинает напоминать живую иллюстрацию к фольклорному выражению "пальцы веером". Найдя список этих заковыристых сочетаний, я с непередаваемым изумлением осознал, что читаю "help" к... авиасимулятору! В самом деле, какие могут быть у танка закрывки, и как он может их опустить? Так что некоторые комбинации к наземной технике подходят, остальные извольте угадывать сами.

Загадка разъяснилась просто. Оказывается, в главном меню находится еще и некий тайный портал к авиасимуляторной части игры. В которой я немедленно опознал старых добрых **War Birds**. Без малейших изменений. Об общем уровне симуляции говорит следующий факт: на моих глазах машина с сорванной снарядом башней мало того что не загорелась, но лихо проехала до самого края карты. И это при установках "высокого реализма"! Графика в игре по-своему непередаваема: мало кто сможет удержаться от приступа хохота, узрев пехотинца, лицо которого словно вырублено из дуба топором, а тело напоминает раздвоенную книзу сосульку. Воздержусь от резких выводов — вполне вероятно, что вы уже сделали их сами.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 4,0

The Campaigns of la Grande Armee

Жанр:	Походный варгейм
Издатель/Разработчик:	Adanac Command Studies/Danube
Похожесть:	1914
Системные требования:	CPU 300MHz(600), 32Mb(64), 4Mb(16)Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

К этой игре, как и к большинству походных варгеймов, подходит характеристика "на лицо (читай, "интерфейс") ужасные, добрые внутри". Ну ладно, не "добрые". Сложные. А для варгейма это высшая похвала. Так и на этот раз. Поставишь игру, загрузишь, обзереешь, сплунешь и уж совсем было соберешься сносить, но по традиции решишь посмотреть хотя бы на параметры войск. Посмотришь — и принимаешься млет от удовольствия. Судите сами.

Стратегическая карта являет собою узкую ленту, на которой весьма приблизительно изображен театр наполеоновской кампании 1805 года — часть Австрии и прилегающих земель. Войска представлены флажками-эмблемами, самое низшее по рангу войсковое подразделение — дивизия. Дивизии объединяются в корпуса, а те, в свою очередь, в армии. У армий, корпусов и дивизий есть командиры, причем все — исторические личности. Да еще каждый — с целым комплектом параметров, оказывающих самое не-

посредственное влияние на подшефные соединения. Полубуйтесь, к примеру, на перечень талантов Наполеона. По "девятке" (высший балл) на административные и военные способности, "восемь" — на способности интендантские (касающиеся проблем снабжения)... "Индексации"

по вышеуказанным параметрам подлежат и командующие более низкого ранга. Причем офицеры любого ранга, кроме главнокомандующего, вполне подвержены разного рода кадровым перестановкам.

У самих соединений также хватает показателей. Это, помимо численности, тип занятой позиции, моральное состояние, степень усталости, степень стресса, отсутствие/наличие базы снабжения. Таковыми в игре выступают города — по одному на крупное соединение. Ведется точный учет числу раненых и отставших солдат. В населенных пунктах помимо складов приходится оборудовать еще и госпитали. Вызывает восхищение и возможность отменить ранее данный приказ, погнав вдогонку гонца. Успеет почта — все будет в порядке, запоздает в пути — сами понимаете...

Ход здесь длится ровно сутки — так что пошаговость, учитывая общую медлительность тогдашних армий, не слишком сказывается на правдоподобности игры. Если бы не древняя графика и не злобный интерфейс, **The Campaigns of la Grande Armee** получила бы минимум на два балла больше.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 6,0

Castles and Catapults

Жанр:	Походная стратегия
Издатель/Разработчик:	Infogrames Interactive/Magic Lantern Playware
Похожесть:	Отсутствует
Системные требования:	CPU 600MHz(800), 128Mb(256), 16Mb(32)Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Игра напоминает взбесившиеся шахматы, хотя никаких черно-белых клеток вы в ней не увидите. Несколько сюрреалистическое действо, коему суждено развернуться на ваших глазах и под вашим непосредственным руководством, проходит на почти плоских участках псевдосуши однообразно-зеленого цвета.

Ландшафт опутан узорной каймой, напоминающей рельефную карту местности, с удобством расположившуюся на неслабых размерах столе. Посреди этого неописуемого великолепия то там, то сям торчат средневековые по виду замки, из труб которых для пущей важности исходит дым совершенно безумных цветов.



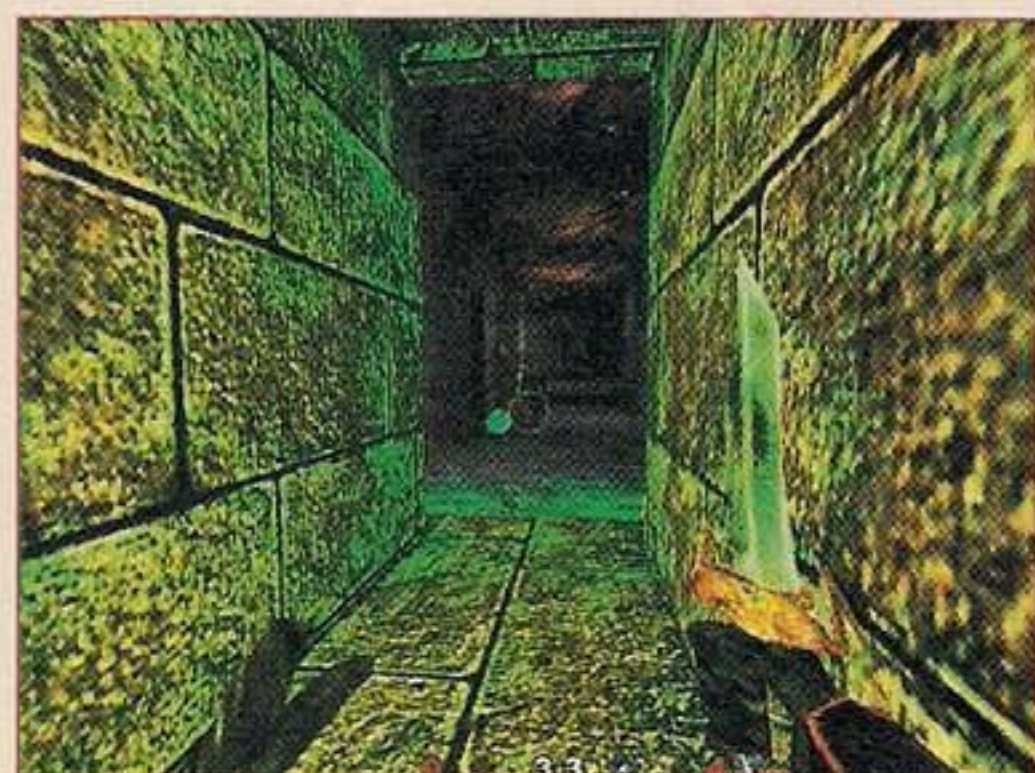
Игра пошаговая, но помимо шахмат напоминает еще и домино. Перед каждым раундом-ходом игроки набирают из общей "казны" себе "костяшки", каждая из которых на карте превратится в боевой анимированный отряд — пикейщиков, лучников, пушкарей и даже волшебников. Правда, есть еще и "костяшки" действий — к примеру, лечения. Что не успеете взять вы, отберет ваш противник. По объявлении раунда отряды, расположенные у стен своих "родных" замков, начинают сближаться, и встречаются где-то посередине. В разгорающейся затем схватке войска одной из сторон погибают, после чего победившие (читай, выжившие) так и остаются на том же месте, недвижимые аки изваяния.

На следующий ход они попытаются взять вражеский замок, но в перерыве между раундами произойдет новый розыгрыш "фишек" — и так далее. Рано или поздно один из замков падет. В игре упоминаются средневековые реалии, мелькают исторические имена и названия, звучит средневековая музыка, кстати, весьма неплохая. Правда, пафоса всего этого дела я как-то не уловил. Хотя должен признать, что ничего подобного до сей поры мне видеть не приходилось.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 4,0

Eternal War: Shadows of Light

Жанр:	3D Action
Издатель/Разработчик:	Two Guys Software
Похожесть:	Quake
Системные требования:	CPU 300MHz(800), 32Mb(64), 8Mb(16)Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один



Quake вернулся, подобно блудному попугаю. Нет, кроме шуток. **Eternal War** — это почти что Quake (тот самый, первый!) в чуть подновленном графическом прикиде. Поймите меня правильно — первый Quake с совсем уж навороченной графикой просто перестал бы быть собой (что, собственно, и случилось в официальных его продолжениях). Поэтому в

Eternal War лишь существенно уменьшена пикселизация текстур (что приятно), но сами текстуры, а также шрифты, движок и даже главное меню остались прежними. Скажу больше — при старте перед разомлевшим от ностальгии игроком поднимается та же самая, до боли знакомая “шторка”. Да и выйти из игры, не нажав сакраментальный “Y”, по-прежнему невозможно.

Нельзя сказать, чтобы изменений не было совсем. Они есть, но их не больше, чем полагалось бы для средних размеров аддона. Так, из оружия добавлен арбалет, с которым, собственно, вы и начинаете игру. Встречаются и свежие монстры — всадников верхом на волках в “старой версии” Quake I мне что-то встречать не доводилось. Короче говоря, игра крайне подходит тем, кто, испытывая привязанность к Quake I, так и не смог перейти на новые части игры.

У **Eternal War** есть и сюжет. Мы не просто забиваем несметное количество монстров в абстрактных катакомбах — “на самом деле” мы попадаем в напрочь замусоренное подсознание склонного к суициду подростка. Всякого рода опасные твари, предназначенные к всестороннему и вдумчивому разделыванию, — это, надо полагать, не что иное, как неврозы, преследующие несчастного юношу. Впрочем, неврозы, с точки зрения религии, выражаясь по-простому, и есть не что иное, как вселившиеся в душу бесы, так что все правильно... Наша цель — вытащить на свободу супер-эго (высшее “Я”) заблудшего юноши, которое томится в мрачных застенках этого демонического лабиринта. Впрочем, прочитав вводный брифинг, обо всей этой психоаналитической ерунде можно с чистой совестью позабыть. В целом, как я уже говорил, игра принесет массу удовольствия фанатам (и просто почитателям) первого Quake. Поскольку имя им — легион, игра не только имеет полное право на существование, но и получает лично с моей стороны всесторонний “одобрямс”.

Рейтинг: ■■■■■ ■■■■■ 6,0

Gods and Generals

Жанр:	3D Action
Издатель/Разработчик:	Activision/WB Interactive
Похожесть:	Outlaws
Системные требования:	CPU 600MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64)Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Игра сделана по мотивам одноименного фильма, посвященного событиям Гражданской войны в США. Действие как фильма, так и игры разворачивается вокруг армии конфедератов и ее генерала Джексона по прозвищу Каменная стена. **Gods and Generals**, кажется, первый 3D-экшен, где за основу взяты события столь далекого времени. Шутка ли сказать — вторая половина девятнадцатого века! Если дело пойдет так и дальше, то не исключено, что скоро мы получим в свое распоряжение экшен от первого лица, во всех тонкостях живописующий военно-полевые передраги какого-нибудь французского гренадера эпохи наполеоновских войн. А на движке от Blade of Darkness и вовсе реально сконструировать нечто на тему “тайных операций античности”...

Впрочем, мы отвлеклись. Если забыть об экзотичности места и времени, игра представляет собой весьма средненький экшен. Никаких напарников, никаких NPC, вы всегда одиноко бродите по окрестностям, а если и натал-

киваетесь время от времени на соратников по борьбе, то они никак не склонны к общению — пусть даже на уровне элементарной просьбы или приказа. Игра идет от первого лица, посмотреть на себя со стороны — невозможно, и собственный облик так и останется для вас вечной загадкой. За исключением одной-единственной части тела. Первым, что вы увидите, попав на поле битвы, будет ваш собственный, прекрасно прорисованный (по сравнению со всем остальным) кулак, занимающий примерно треть экрана. В кулаке зажат полагающийся по случаю револьвер — зажат, надо сказать, манерно, “трем пальчиками”. Что до боевых качеств револьвера, то они вполне соответствуют исторической правде, — попасть из него во что бы то ни было удастся далеко не сразу...

Графическое оформление действия тоже оставляет желать лучшего. Весьма подробные текстуры сшиты друг с другом неряшливо, цвет неба и время суток никак не оказывают влияния на освещенность предметов, воздушные эффекты (пусть даже элементарная дымка) отсутствуют как таковые, да и вообще — цветовой стиль не выдержан, чего стоят одни только сумрачно-бурые деревья... Кроме того, особое умиление вызывают прямо на глазах исчезающие трупы — в воздухе они растворяются, что ли?.. Словом, игра сделана крайне неаккуратно, и особой радости от общения с ней как-то не ощущаешь.

Рейтинг: ■■■■■ ■■■■■ 4,5

Jurassic Park: Operation Genesis

Жанр:	Экономический симулятор
Издатель/Разработчик:	Vivendi Universal/Blue Tongue
Похожесть:	Zoo Tycoon
Системные требования:	CPU 500MHz (800), 64Mb(128), 16Mb(32)Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

И вновь на горизонте смутно замаячили тени доисторических ящеров. Знайте — игровая серия **Jurassic Park** пополнилась очередным экспонатом. Вы ведь не против еще раз посетить оживший палеонтологический музей?



Особенно с благородными экологическими целями. Тем паче что в игре нам предстоит нечто большее, нежели банальное спасение от вымирания существующего вида. На повестке дня вещи по-экзотичнее: нам предлагается совершить своего рода “ремастеринг” — воссоздать реликтовых ископаемых во всей их красе и резвости. По-

рою даже излишней. “Операция “Генезис” — это звучит гордо.

И не беда, что возвышенные намерения сдобрены деловыми соображениями. Ведь в игре вы — не энтузиаст-одиночка, а руководитель целого бизнес-проекта. И “воскрешение” рептилий затевается вами с целью запереть их в вольеры единственного в мире дино-сада. Единственного — а значит, посещаемость и доходы обеспечены немалые.

Прежде чем радостные динозавры облюбуют для своих пастбищ уютные пальмовые рощицы выделенного под эти цели тропического островка, вам предстоит основательно потрудиться. Во-первых, раздобыть ископаемые останки. Для этого требуется нанять и постоянно субсидировать ученых-палеонтологов, ведущих раскопки в различных районах земного шара. После из добытых артефактов понадобится выделить генетический материал — ДНК, что предполагает инвестиции в соответствующие научные исследования. И наконец, построить инкубатор, где вашим зубастым питомцам и суждено будет родиться.

Дело на этом не кончится, ведь надо еще и оборудовать парк — построить вольеры, засадить газоны и обеспечить всяческие удобства посетителям. Не забывайте и о вакцинах: динозавры — существа, к современным микробам непривычные. Продолжится и охота за генетическим материалом, — вы ведь не собираетесь населить ваш парк представителями одного-единственного вида? Да это и не получится, поскольку наиболее привлекательные (не в эстетическом, а в коммерческом плане) виды согласны питаться только другими динозаврами — помельче. Так уж они, знаете ли, приучены...

Графика в игре без особых претензий, но в целом — приятно, модели ди-

F1



МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

НОВЕЙШИЙ
СИМУЛЯТОР
ГОНОК В КЛАССЕ
«ФОРМУЛА-1»

- реалистичная физическая модель
- развитая настройка болидов
- выбор тактики пит-стопов
- погодные эффекты

- редактор трасс
- чемпионат мира 2002 года
- руководство пользователя с описанием настроек болидов и гоночной стратегии*

* специально для версии в DVD боксе



РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Ubi Soft
UBI SOFT

нозавров правдоподобны, а приложенная к игре "диноэнциклопедия" — интересна и обстоятельна. А как учебное пособие в области палеонтологии игра и вовсе имеет высокую ценность.

Рейтинг: ■■■■■■■ ■■■■■ 6,0

Marine Sharpshooter

Жанр:	3D Action
Издатель/Разработчик:	Groovegames
Похожесть:	Police Tactical Training
Системные требования:	CPU 900MHz(1.26Hz), 256Mb(512), 32Mb(64)Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

В полку тактических 3D-экшенов — новое пополнение. На сей раз — в батальоне морпехов. Вам еще не приходилось спасать Соединенные Штаты от ядерного удара, которым грозятся злые террористы? Уже приходилось? Ах, какая жалость... Потому что в новой игре нам предлагают в очередной раз заняться тем же самым. И не где-нибудь, а в Афганистане, России, и в довершение — на тихоокеанском атолле, названия которого не ведают и сами разработчики.



Игра если чем и поражает, так это полнейшим отсутствием собственного лица. В мире кино бывают типовые блокбастеры. Так вот, в мире компьютерных игр начали появляться типовые тактические экшены. Вроде и ругаться не на что — пристойная графика, самый что ни на есть привычный (а значит, удобный) интерфейс, все основные

возможности из цикла "присесть — лечь — встать" — под рукой... а сказать нечего. Экшен как экшен, до Operation Flashpoint и других хитов жанра ему по-любому далеко, но все крепко сбито, основательно сшито... да и крупных ляпов нет.

В целом игра более "абстрактна", чем это положено современным тактическим экшенам. Вместо настоящего прицела мы имеем до боли знакомую по Soldier of Fortune красную точку, а подробных сведений о используемом нами оружии у игры не допросишься. Вот пистолет, вот винтовка, а что это за пистолеты и винтовки, можно догадываться только по внешнему виду изделий. Игра на разных уровнях сложности отличается не количеством противников, а их интеллектуальными показателями. Проще говоря, на легком уровне придется иметь дело с мазилами, не могущими попасть в нас с расстояния пяти шагов на протяжении нескольких минут. Зато издалека у них это отлично получается! Наверное, их вводит в ступор наш внешний вид. Физика боя вполне на уровне, по крайней мере вид разлетающихся каменных брызг от попавшей в стену пули смотрится вполне реалистично. В целом, играть во все это вполне можно, а уж количество полученного в итоге удовольствия будет зависеть всецело от ваших индивидуальных предпочтений.

Рейтинг: ■■■■■■■ ■■■■■ 6,0

Toon Quad (Большие гонки 2 — Трасса)

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Revistronic
Издатель в России/Локализация:	Новый Диск/snowball.ru
Похожесть:	Mario Karts, Toon Cars
Системные требования:	CPU 350MHz(500), 32Mb(128), 4Mb(8)Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один



Toon Quad — продолжение рассмотренной некогда нами игры "Большие гонки!" (Toon Cars). Легкая гоночная аркада "с большими головами, торчащими из машинок". Для самых маленьких. Выбираем героя, машину и отправляемся кататься наперегонки по семи доступным трассам. На пути встречаются различные бонусы, прибавляющие нам скорости либо усложняющие противникам

продвижение вперед. Отличительная особенность серии — появляющийся с разных сторон экрана диктор, всегда готовый прийти на помощь, выдать нужную подсказку по интерфейсу игры и прокомментировать ход гонки. Графика и звуки остались на уровне "Больших гонок" — функционально, но не более.

ПЕРЕВОД. Все возможные элементы интерфейса качественно переведены и полностью стилизованы под оригинал. Комментатор наверняка понравится детям — общается эмоционально и даже, наверно, жестикулирует.

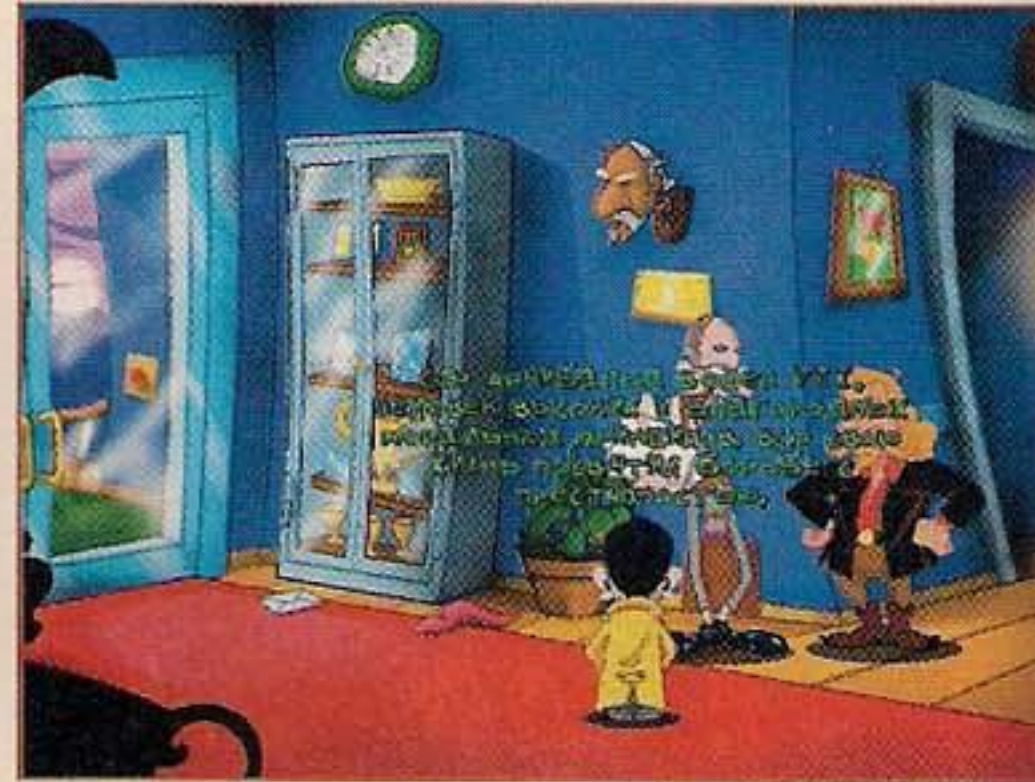
Оценка локализации: 😊😊😊

Рейтинг: Для детей

Tony Tough and the Night of Roasted Moths (Тони Крутони: Бешеная мыква)

Жанр:	Квест
Издатель/Разработчик:	Got Game Entertainment / ProGraph Research
Издатель в России/Локализация:	MeguaХауз
Похожесть:	Day of the Tentacle, Sam and Max Hit the Road
Системные требования:	CPU 200MHz(300), 32Mb(64), 4Mb(8)Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Day of the Tentacle, Sam and Max Hit the Road — золотое наследие LucasArts, мало знакомое нынешнему поколению игроков. Таких квестов больше не делают. А если и делают, то малоизвестные команды, вроде итальянской ProGraph Research. Tony Tough — квест редкого вида, редкой стилистики. Ироничный сюжет, великолепный черный юмор, тотальный стеб и пристальное внимание к каждому элементу интерьера — даже к совсем ненужной, но случайно оказавшейся на пути героя швабре.



Геймплей традиционен — ходим от экрана к экрану и устраиваем азартную охоту за пикселями; иногда — разговариваем с персонажами. Сложность загадок определяется игроком в начале игры. Список действий и интерфейс опять отсылают нас к классике LucasArts — герой может "смотреть", "говорить", "брать" и "использовать" различные предметы.

Будьте уверены — Тони всегда найдет как прокомментировать ваши действия. Ибо он — "ботаник" с неизмеримыми очками, до страшной степени начитанный, хозяин непонятного фиолетового животного и по совместительству — частный детектив, расследующий дело о тыквоголовом маньяке, крадущем конфеты у маленьких детишек... На пути получения удовольствия от игры может встать лишь техническая сторона дела. Разрешение 640x480, не очень совершенная анимация и 16-битный цвет, конечно, еще больше усиливают ассоциации с шедеврами LucasArts начала 90-х, но... вряд ли этот аргумент окажется достаточным для тех, кто не ностальгирует по ушедшим временам. Впрочем, настоящих фанатов классики ничто не остановит. Да и геймерам "нового поколения" определенно стоит уделить "Тони Крутони" немного времени.

ПЕРЕВОД. Команда "МедиаХауз" замечательно адаптировала юмор игры к реалиям русского языка (как известно, весьма трудное занятие) и несколько не исказила оригинальную атмосферу. Актёров много, подобраны они тщательно. Шрифты — один в один с оригиналом. И вот только задники остались такими же, как и в английской версии.

Оценка локализации: 😊😊😊

Рейтинг: ■■■■■■■ ■■■■■ 7,0

Вляпли!

Жанр:	Квест
Издатель в России:	Magnamedia
Разработчик:	Streko-graphics
Похожесть:	Neverhood, Петя и ВЧ спасают галактику
Системные требования:	CPU 533MHz(800), 64Mb(128), 16Mb(32)Video
Мультиплеер:	Нет

Вляпландия — страна, где все постоянно во что-нибудь влипают. Вот и Гоша, главный герой игры, вляпался в историю. Некий средневековый художник получил от чародейки эликсир, позволяющий путешествовать во времени. Все

Демигурги®



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих
 безграничные тактические возможности



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя,
 получая новые способности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной
 Вселенной Эфира в пяти кампаниях



ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line
 турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
 самое ценное —
 себя.

Если ты подчинишься,
 тебя изменят навсегда
 или уничтожат.

Ты станешь марионеткой,
 если не сумеешь завладеть силой
 твоих новых
 врагов.

Подчини себе
 магию
 другого измерения
 и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению
 в Море Лордов!

Выход игры:
 третий квартал
 2003г.



бы хорошо, да шпионы инквизиторские про это дело разузнали и решили художника зажать. А тот возьми да прыгни в будущее — к Гоше на квартирку. Ну а пока художник от высоких сверхвременных скоростей отходил, Гошка бутылочку-то и... пощупал! И, естественно, угодил в прошлое, да еще и собаку с собой прихватил. А художник — делать нечего — за ними. В результате творца в тюрьму посадили, а Гошке — его вытаскивать... Вот такая завязка у нового отечественного юмористического квеста «Вляпли!».

Игра не выходит за классические рамки квестового жанра (бродим по экранам в поисках очередной головоломки), но в то же время обладает своим шармом. Геймплей завязан на управлении двумя уморительными персонажами — Гошей и его собакой Мухтаром. Впрочем, остальные обитатели Вляпландии не менее колоритны — чего стоит одна прачка-танцовщица! Загадки выполнены по принципу «возьми сегодня веревку — завтра она может тебе пригодиться» и зачастую алогичны: плыть на тазике по канализации — вполне рядовое занятие. Однако это ни в коей мере не недостаток — скорее даже своеобразное достоинство всех классических рисованных квестов «а-ля рюс» и «Вляпли!», соответственно, тоже.

Интересный штришок: во Вляпландии никто не разговаривает — персонажи лишь издают звуки, которые, тем не менее, вкупе с активной мимикой и движениями вполне достоверно передают их эмоции. Нечто похожее было в бесподобном Neverhood.

В целом — игра для всех любителей «классики» и непритязательного ситуационного юмора.

Рейтинг: 7,5

Воздушная мясорубка (Air Strike)

Жанр:	Action
Издатель/Разработчик:	Акелла/Divogames
Похожесть:	Nuclear Strike
Системные требования:	CPU 800MHz(1.2GHz), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Под страшным названием «Воздушная мясорубка» скрывается обычная аркада — в изначальном, классическом смысле. Помните игру про ма-а-ленькую ракету, находящую свой путь в зазоре меж двумя параллельными



стенами бесконечной длины и вынужденную то и дело обходить препятствия, подбирать припасы и оружие и сбивать «супротивные» летающие объекты? Ну так вот, Air Strike — то же самое, но вместо ракеты мы управляем вертолетом, наш «воздушный коридор» растянут на весь экран, а все действие подано под соусом роскошной графики, способной впечат-

лить даже избалованного современными играми геймера. Фейерверки взрывов, полосы трассирующих пуль и клубы реактивных выхлопов складываются в многокрасочный узор, чем-то напоминающий пестрый восточный ковер... Причем опасны для нас не только воздушные цели, еще приходится вести ракетную дуэль со средствами наземной ПВО — и статичными, и движущимися. И при всем том — никаких изысков: всякого рода подъемы-повороты в игре не предусмотрены.

Боеприпасы висят прямо в воздухе — надо думать, снабженные специальными антигравитационными установками. Рядом парят и вовсе невиданные предметы типа объемных вопросительных знаков. Подбирая все эти артефакты путем обыкновенного «наезда», мы приобретаем различные милые бонусы вроде временной неуязвимости от атак с земли. Кстати, наши ракеты также разнятся по типу потенциальных целей, — иные из них поражают лишь воздушные объекты, а иные — только наземные. С какого-то момента на нашем пути начнут попадаться и вражеские «стальные стрекозы», — не мы одни принадлежим к отряду «винтокрылых».

Смотрится это все в самом что ни на есть прямом смысле слова зажигательно. Крайне рекомендуется любителям получить максимум динамики и красот при минимуме усилий.

Рейтинг: 8,0

Локализации

Отряд «Дельта»: Операция «Спецназ»

Оригинальное название: Delta Force: Land Warrior • Жанр: Тактический экшен • Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru • Краткий обзор: Игромания №12'2000

ОБ ИГРЕ. Тактический экшен из серии Delta Force. Мы — боец отряда «Дельта». Дело наше нехитрое — когда нас забрасывают на территорию врага, мы вырезаем все, что движется, под оправданием какого-нибудь особо важного задания. В нашем распоряжении всевозможные стволы американского производства, средства армейской поддержки и всевидящее око спутника. Большие открытые пространства и снайперский прицел — наш выбор.

ПЕРЕВОД. Перевод не вполне серьезный и относится к фирменным приколам от snowball.ru. Нам предстоит играть за Василия «Евлампия» Зелепукина (при желании можно выбрать других персонажей с не менее красочными именами) и выполнять миссии с воистину увлекательными сюжетами. «Группа мирных американских туристов, вооруженная лишь легким стрелковым оружием, попала в засаду...» — дальше можно не продолжать. Как нетрудно догадаться, в оригинальной версии все было не так. Ох уж эти шутники из «Сноуболла»!.. Прибавьте ко всему этому профессиональную озвучку — и на выходе получите очень и очень достойную локализацию.

Рейтинг: 6,0

Оценка локализации:

Скорость: Адреналиновый туннель

Оригинальное название: Ballistics • Жанр: Аркада • Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru • Полный обзор: Игромания №12'2001

ОБ ИГРЕ. В недалеком будущем одним из самых популярных видов спорта станут высокоскоростные гонки летающих мотоциклов по трубам, в которых созданы особые гравитационные условия. Ограниченное пространство, бешеные скорости, перегрузки, неожиданные препятствия и сплошной адреналин... Давишь на газ — получаешь удовольствие. Вот и вся формула успеха.



ПЕРЕВОД. Соревнования на каждой трассе сопровождаются дикторскими комментариями. Причем актеры, озвучивающие комментаторов, подобраны для каждой конкретной трассы отдельно. Не подкачали и все прочие параметры: приятно выглядят русские шрифты, соблюдены мельчайшие детали в переводе текста. Вообще, локализация выполнена настолько хорошо, что подчас думаешь, будто игра вполне себе русская. Какой, как говорится, русский не любит быстрой езды?..

Рейтинг: 9,0

Оценка локализации:

Составитель: Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций. Данная таблица состоит из трех разделов.

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое бли-

жайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список растет изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому

в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Sacked!	1C	Blackstar	2003
Grom	1C/Nival Interactive	CDV/Rebelmind	2003
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	1C/Акелла	Bethesda	2003
Will Rock	Руссобит-М	Ubi Soft	2003
Dogz 5	Бука	Ubi Soft	Апрель 2003
RC Helicopter	Новый Диск	Brightstar	Апрель 2003
Alladin in Nasira's Revenge	Новый Диск	Disney Interactive	Апрель 2003
Zanzarah: The Hidden Portal	Руссобит-М	THQ	Апрель 2003
История Империй (Chariots of War)	1C/snowball.ru	Paradox	Май 2003
Варяги: Северные Дружины (Svea Rike III)	1C/snowball.ru	Paradox	Май 2003
Catz 5	Бука	Ubi Soft	Май 2003
F1 Career Challenge	Софт Клаб	Electronic Arts	Май 2003
Halcyon Sun	Новый Диск	Brightstar	Август 2003
Homeworld 2	Софт Клаб	Vivendi	Сентябрь 2003
Black & White 2	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2003
Ground Control 2	Софт Клаб	Vivendi	Ноябрь 2003
Total Immersion Racing	Акелла	Empire Interactive	2 кв 2003
Ultimate Trainz Collection	Акелла	Auran Games	2 кв 2003
Закон и Порядок 2 (Law and Order 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	2 кв 2003
Закон и Порядок: Смерть за Деньги (Law and Order)	Акелла	DreamCatcher Interactive	2 кв 2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	DreamCatcher Interactive	2 кв 2003
Painkiller	Акелла	DreamCatcher Interactive	2 кв 2003
Big Mutha Truckers	Акелла	Empire Interactive	2 кв 2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Софт Клаб	Vivendi	2 кв 2003
The Sims: Superstar	Софт Клаб	Electronic Arts	2 кв 2003
Starsky & Hutch	Акелла	Empire Interactive	3 кв 2003
Ghost Master	Акелла	Empire Interactive	3 кв 2003
Omega Stones	Акелла	DreamCatcher Interactive	3 кв 2003
Загадка Сфинкса (Riddle of the Sphinx)	Акелла	DreamCatcher Interactive	3 кв 2003
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	4 кв 2003
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	4 кв 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision	2003
Ballerburg	1C	HD Interactive	2003
Caesar III	1C	Vivendi	2003
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega	2003
Pharaoh	1C	Vivendi	2003
Chrome	1C	Techland	2003
Day of the Mutants	1C	Techland	2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters	2003
Lion Heart	1C	Interplay	2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters	2003
Xpand Rally	1C	Techland	2003
Medieval: Total War	1C	Activision	2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	1C	Activision	2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe	2003
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment	2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	Microids	2003
Автомобиль (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	2003
Emergency 2	1C/Логрус	Take 2	2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Silent Hunter II	1C/Логрус	Ubi Soft	2003
Speed Challenge	1C/Логрус	Ubi Soft	2003
Vietcong	1C/Логрус	Take 2	2003
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio	2003
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms	2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003
O.R.B.	1C/Логрус	Strategy First	2003
Post Mortem	1C/Логрус	Microids	2003
Ranse	1C/Логрус	Soar	2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	Microids	2003
Trainz	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003
White Fear	1C/Логрус	Microids	2003
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	2003
Moomoins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	2003
Безымянная Война (No Name War)	NMG	AMC Creation	2003
1000 years	Акелла	eSOFNET	2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	2003
Большая Охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	Stellar Stone	2003
The Guild Addon	Руссобит-М	JoWood	2003
Prince of Qin	1C	Strategy First	2004
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1C/snowball.ru	NovaLogic	Апрель 2003
Америка на Шпалах (Rails Across America)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Апрель 2003
Газ до Отказа (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	Asylum	Апрель 2003
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Апрель 2003
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Апрель 2003
Герои Меча и Магии. Платиновая серия	Бука	3DO	Апрель 2003
Герои Меча и Магии IV: Вихри Войны (Heroes Of Might And Magic IV: Winds of War)	Бука	3DO	Апрель 2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Бука	Ubi Soft	Апрель 2003
X-Plane Версия 6	Бука	Sniper France	Апрель 2003
Обитель Драконов (Dragonfarm)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Third Crusade	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Максимальное Ускорение (Battle Race 3D)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Сегун (Lords of the Rising Sun)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Софт Тайкун (Software Tycoon)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Розовая Пантера. Наследство Дядюшки Кука	Новый Диск	Wanadoo	Апрель 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	Апрель 2003
Большая Игряя (Casino Tycoon)	Новый Диск	Monte Cristo	Апрель 2003
Empire Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	Апрель 2003
Война Миров (Defcon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Golem Labs	Апрель 2003
Арена 4x4 (Off Road Arena)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Xpiral	Апрель 2003
Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Апрель 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Апрель 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Апрель 2003
Chaser	Руссобит-М	JoWood	Апрель 2003
Cold Zero: Финальный Отсчет	Руссобит-М	JoWood	Апрель 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	Апрель 2003
Anno 1503	Софт Клуб	Electronic Arts	Апрель 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	Апрель 2003
День Победы (Hearts of Iron)	1C/snowball.ru	Paradox	Май 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	Май 2003
Меч и Магия. Коллекционное издание	Бука	3DO	Май 2003
Микромашинки (Mini Car Racing)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Май 2003
Большой Переполох (The Three Stooges)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Май 2003
Нефтяные Короли (Oil Tycoon)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Май 2003
Агасси: Теннис Нового Поколения (Agassi Tennis Generation)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Май 2003
Каан-варвар (Kaan Barbarian's Blade)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Май 2003
Тайная Печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Май 2003
Вторжение (Incoming)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	Май 2003
Пекло (Fire Department)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Май 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	Май 2003
Занимательная Механика и Головоломки (Contraptions)	Софт Клуб	Vivendi	Май 2003
Странствия Торина	Софт Клуб	Vivendi	Май 2003
Бои Без Правил (Savage Arena)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	Июнь 2003
Проклятие Изиды (The Curse: The Eye of Isis)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Июнь 2003
Warcraft III: Frozen Throne	Софт Клуб	Vivendi	Июнь 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	2 кв 2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	2 кв 2003
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	2 кв 2003
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	2 кв 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Бимеры (Beam Breakers)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	2 кв 2003
Гегемония (Hegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality	2 кв 2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development	2 кв 2003
Project Nomads	1C/Nival Interactive	CDV/Radon Labs	2 кв 2003
ARX Fatalis. Последний Бастион (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Arkane Studios	2 кв 2003
Горцы. Битва за Шотландию (Highland Warriors)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	2 кв 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters	2 кв 2003
Tom Clancy's Splinter Cell: Третий Эшелон	NMG	Ubi Soft	2 кв 2003
Rainbow Six: Raven Shield	NMG	Ubi Soft	2 кв 2003
Russwell: Воздушная Атака	NMG	Ampego	2 кв 2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	2 кв 2003
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2 кв 2003
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2 кв 2003
Air-Rush	Акелла	InterActive Vision	2 кв 2003
Horse Race Manager	Акелла	Cyanide Studio	2 кв 2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	2 кв 2003
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	Zuxxez Entertainment	2 кв 2003
Ресторанная Империя (Restaurant Empire)	Акелла	Phantagram Interactive	2 кв 2003
Кибергладиаторы (RoboForge)	Акелла	Liquid Edge Games	2 кв 2003
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	2 кв 2003
Дикие Небеса (Savage Skies)	Акелла	iRock Interactive	2 кв 2003
Хаос (Chaos)	Акелла	eSOFNET	2 кв 2003
Опустошение (Devastation)	Акелла	ARUSH Entertainment	2 кв 2003
Предвестник (Harbinger)	Акелла	Silverback Entertainment	2 кв 2003
Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	2 кв 2003
Postal 2	Акелла	Whiptail Interactive	2 кв 2003
Апач: Операция "Антитеррор"			
(Apache AH-64 Air Assault)	Акелла	InterActive Vision	2 кв 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	JoWood	2 кв 2003
Бешеные Псы (Rabid Dogs 2)	Акелла	Zuxxez Entertainment	2 кв 2003
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	2 кв 2003
Ac (Wings)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	2 кв 2003
Ужас Пустыни (It Came From the Desert)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	2 кв 2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	2 кв 2003
Praetorians	Новый Диск	Eidos Interactive	2 кв 2003
Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	2 кв 2003
Gorky Zero	Руссобит-М	Metropolis	2 кв 2003
Spellforce	Руссобит-М	Phemonix	2 кв 2003
Жестокие Звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	Novalogic	3 кв 2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	3 кв 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	3 кв 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003
Wildlife Park	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003
Против Рима (Against Rome)	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	3 кв 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	1 кв 2004

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
4 Leaf Clover	1C	Cenega	Март 2003
Сумасшедшая Фабрика (Crazy Factory)	1C	Monte Cristo	Март 2003
Шерлок Холмс. Пять Египетских Статуэток (The Mystery of the Mummy)	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Frogwares	Март 2003
Delta Force: Black Hawk Down	1C/snowball.ru	NovaLogic	Март 2003
Отряд "Дельта": Операция "Спецназ" (Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	NovaLogic	Март 2003
Скорость: Адреналиновый Туннель (Ballistics)	1C/snowball.ru	Grin	Март 2003
G.I. Combat	1C/Лорпус	Strategy First	Март 2003
Большие Гонки 2: Трасса (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	Revistronic	Март 2003
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Март 2003
Будни Бомбиста (BomberFUN)	Акелла	LightBrain GmbH	Март 2003
Крылатая Мясорубка (Air-Strike 3D: Operation W.A.T.)	Акелла	Divo Games	Март 2003
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War	Бука	3DO	Март 2003
Могильщик Вилли	Новый Диск	Alawar	Март 2003
Акванокс 2 (Aquanox: Revelation)	Руссобит-М	JoWood	Март 2003
Гладиаторы (Gladiators)	Руссобит-М	Arxel Tribe	Март 2003
Гонки на Выживание 2003 (Smash Up Derby)	Руссобит-М	Lemon Interactive	Март 2003
Прекрасный Лик Смерти (K. Hawk: Survival Instinct)	Руссобит-М	JoWood	Март 2003
Солдаты Анархии (Soldiers of Anarchy)	Руссобит-М	SilverStyle Entertainment	Март 2003
Стальные Самураи (Tsunami 2265)	Руссобит-М	Got Game Entertainment	Март 2003



Братец Кролик
brother_rabbit@igromania.ru

Freelancer

Жанр:	Космический симулятор
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Digital Anvil
Похожесть:	X-Tension, Wing Commander
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.microsoft.com/games/freelancer

Его долго ждали. О нем много говорили. Он скрывался, уходил на дно и подолгу пребывал в полубоморочном состоянии. Теперь же он выходит на арену под фанфары. Наш сегодняшний экспонат — **Freelancer** — имеет равные шансы как быть увенчанным лавровым венком, так и со всего маху рухнуть на песок из-под купола этого космического цирка.

Мыльная опера

Надо сказать, Microsoft пошла на изрядный риск, издавая Freelancer в его теперешнем виде. Данное утверждение относится к сюжету — история начинается с самого что ни на есть масштабного теракта. Что, без сомнения, может отпугнуть ряд потенциальных покупателей, хоть краем глаза следящих за сводками новостей. В остальном же все относительно безобидно. Итак, Эдисон Трент, главный герой этой космической саги, оказывается на межпланетной торговой станции Freeport-7. Он собирается проверить одну сделку и заработать свой первый миллион. Не тут-то было — злоумышленники оказываются проворнее. Торговая станция взорвана, Трент лишается корабля, миллиона и лишь чудом остается в живых. После чего оказывается на планете Манхэттен, столице "звездно-полосатой" империи Liberty, и уже готовится к тому, чтобы пополнить ряды местных бомжей. Но добряк бармен советует нашему герою обратиться за помощью к красотке-японке Джунни, сотруднице местного ФСБ, и... случается самая настоящая любовь с первого взгляда.

Наш герой становится мальчиком на побегушках у Liberty Security Force — одного сопроводить, другого пристрелить, третьего повязать прямо в открытом космосе. Все происходящее сопровождается чрезвычайно милыми роликами, и кажется,

что счастье будет длиться вечно. Как вдруг нам напоминают, что к наемникам во все времена относились с подозрением и пренебрежением — можно использовать, но лучше держать от себя подальше. Так и здесь: большое спасибо, говорят Тренту, вот твои деньги, иди погуляй. Когда понадобишься — мы позовем. Что тут прикажете делать?

История, надо сказать, развивается по всем правилам классического детектива. Свидетели гибели Freeport-7 умирают один за другим, "темная личность", спасаясь со станции вместе с Трентом, оказывается известным межпланетным террористом, бывшие враги становятся лучшими друзьями, а добрая до которых пор Liberty внезапно объявляет крупную награду за буйную эдисонову голову. Если отбросить всю игровую составляющую, то из сюжета Freelancer мог бы получиться весьма достойный фантастический боевик. В процессе бесконечных плутаний по просторам местного космоса все чаще и чаще ловишь себя на мысли, что это оправдывается только желанием посмотреть очередной скриптовый ролик и узнать, "а что же там дальше?". Интересно до жути.

Осмотр достопримечательностей

Проще всего Freelancer получается описать формулой: боевой X-Tension, помноженный на торговую



▲ Всем пристегнуть ремни — прямо по курсу гиперпространственная дыра!

Elite с легкими квестовыми добавками Wing Commander. Беглая экскурсия по одной из планет/станций, что в изобилии разбросаны по окрестным пространствам, показывает, что каждый населенный пункт разбит на несколько локаций. Любители быстрой езды по достоинству оценят рынок космических кораблей. Выбор, правда, невелик — поначалу всего два варианта истребителей и один грузовой корабль — но дает представление о предмете. Понятно, что корабли серьезно различаются по тактико-техническим характеристикам, количеству слотов для оружия, грузоподъемности, мощности энергетического щита и прочим приятным вещам. Определившись с объектом страсти, весьма желательно заглянуть в уголок, предлагающий различное снаряжение, и прикинуть, какие именно лазерные пушки, ракетные установки и торпедные аппараты мы будем

монтировать на борт корабля.

Любителям экономической географии, несомненно, придется по вкусу склад, торгующий товарами народного потребления. Коммерция — весьма прибыльное занятие в мире Freelancer, и, возможно, кто-то изберет себе карьеру космического "челнока". Надо сказать, что разработчики постарались сделать жизнь игрока-неоцианта как можно более комфортной. Во-первых, бортовой компьютер сообщает текущую стоимость товара на любой из планет/станций, на которых уже побывал наш герой, что здорово облегчает выбор оптимального торгового маршрута. Во-вторых, все цены в игре фиксированы, поэтому мы раз и навсегда застрахованы от неприятных дефолтов и прочих ценовых сюрпризов, которые подстерегают игрока в любом более-менее серьезном экономическом симуляторе. Приятно, что несмотря на упрощен-

ность, местная экономика не гарантирует нам золотых гор в одночасье — наиболее удачные операции можно проворачивать, перевозя товар (особенно — запрещенный, вроде наркотиков и инопланетных артефактов) из одного удаленного и опасного угла галактики в другой, не менее удаленный и мерзопакостный.

Наконец, можно отправиться напрямик в местный бар, где не подают спиртного, но зато есть шанс узнать последние новости и предложить свои услуги одному из потенциальных работодателей.

Суровые будни

Зачем герою работать, спросите вы? Ответ банален: чтобы зарабатывать деньги. Дело в том, что во Freelancer наблюдается весьма своеобразная ролевая система — герой получает новый уровень не раньше, чем доведет свой капитал до определенной суммы. Именно так — двадцать, к примеру, тысяч, или сорок, или шестьдесят семь; при этом никто не спрашивает, откуда у нас взялись эти деньги. Вот и приходится рассчитывать. Торговля — занятие прибыльное, но долгое, пиратство — сплошная головная боль, а вот квесты-задания — самое оно.

Заходим в бар, смотрим в список — есть заказные убийства, “зачистки”, задержания. У каждого задания своя степень риска — чем опаснее миссия, тем больше за нее платят. На самом деле, скоро становится ясно, что если проявить минимальную сноровку, провалить задание довольно тяжело. Куда проще погиб-

нуть, возвращаясь обратно — всегда есть шанс нарваться на банду каких-нибудь межпланетных отморожков. Эти незапланированные сражения превращаются в настоящую проблему для космического путешественника. Прибыли от уничтожения хулиганов никакой, соответственно и “очков опыта” тоже — сплошные расходы на ремонт и закупку боеприпасов. Вот и выходит, что наш “фрилансер”, который бы в любом другом жанровом симуляторе отважно принял бой, поджигает хвост и включает маршевые двигатели, чтобы оторваться от флибустьеров.

Хуже другое — задания практически неотличимы друг от друга. Процесс сводится к уничтожению кораблей противника в некоторой точке. Постепенно алгоритм действий приобретает кристально чистую форму: выбрать миссию, прибыть на место, уничтожить противника, вернуться на базу, записаться (да: сохранять игру можно только (!) “в порту”), по необходимости потратить полученные денежные знаки. Собственно, это все.

Теперь прочитайте предыдущий абзац десять, сто, тысячу раз, и вы получите представление о “внесюжетном” геймплее Freelancer. В промежутках между немногочисленными сюжетными миссиями царит порядочная рутина. Впрочем, после окончания сюжетной кампании нам предлагается продолжить игру в роли вольного “фрилансера”: заниматься торговлей на разных планетах, выполнять случайные миссии и так далее. Так что если некоторое



▲ Каждый из местных городов-планет может похвастаться уникальной архитектурой.

однобразие подобных заданий вас не смущает, можете поселиться в игре хоть навечно.

Разработчики постарались сделать мир Freelancer живым и правдоподобным. Видимый участок галактики поделен на четыре звездные империи — довольно условные, но узнаваемые “американцы”, “англичане”, “немцы” и “японцы”. Политическая жизнь кипит — империи конфликтуют из-за пограничных планет, вводят эмбарго, борются с пиратами и контрабандистами... Но, увы, проявить активность и изменить ход истории по своему усмотрению нет никакой возможности. Вообразите себе — ни одного побочного квеста! Приходится ждать, пока сюжет не схватит нас за руку и не бросит в очередную переделку. Грустно. Хочется быть ловким д’Артаньяном, везущим подвески королеве, — а заставляют быть патрульным, вызванным утихомирить соседа-алкоголика. Обидно.

Домашний кинотеатр

Что приятно — в визуальном отношении у игры все в порядке. Корабли и орбитальные станции хотя и не вызывают такого восхищения, как их собратья из Hegemonia, но в целом приятны на вид и соответствуют нынешним высоким стандартам. Пиротехника... все эти взрывы, пожары, лазерные лучи так хороши, и их концентрация так высока, что начинаешь опасаться за сохранность собственной сетчатки. Впрочем, в пылу боя их практически перестаешь замечать — следишь только за красными рамками, кружочками и перекрестием прицела. “В мирное время” с некоторым удивлением отмечаешь, что художники Digital Anvil раскрасили местный космос в насыщенные, “кислотные” цвета — поэтому кроме традиционного черного и темно-синего космоса вы можете увидеть желтый, голубой и красно-зеленый. Конечно, консерваторы и адепты какого-нибудь X-Wing этой художественной манеры

не оценят, но всем остальным — рекомендую. Такую космическую палитру встретишь нечасто.

Если быть предельно честным — Freelancer морально устарел к собственному рождению. Выйди игра хотя бы на пару лет раньше — у нее были бы все шансы на успешную жанровую революцию и завоевание бешеной популярности. Сейчас же Freelancer на это не способен — скелет бронтозавра удивляет не так, как живой бронтозавр. Однако в условиях тотального дефицита на рынке космосимуляторов он вполне может стать тем самым неприкосновенным запасом (НЗ), который позволит фанатам жанра продержаться до выхода чего-нибудь более интересного. ■



▲ Главные действующие лица космоэпоса: Джуни и Трент.



▲ Огненная пташка вооружена аж четырьмя видами бортовых пушек.

Дождались?

Красивая игра с увлекательным сюжетом, долгожданный и редкий в наше время космический сим — но, увы, односторонний, как пробка из-под шампанского. Отлетела свое — и до свидания. Впрочем, для фанатов есть еще мультимплекс...

70% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг “Манин” 8.0



Ил-2 Штурмовик

Забывшие сражения

Оговорюсь сразу — победителей не судят. А "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" — победитель в своем жанре. До появления "Ил-2" авиационные симуляторы были в основном уделом фанатов, но "Штурмовик" доказал обратное, а выход "Забывших сражений" это еще раз подтвердил. "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" — это не только игра про боевые самолеты, это еще и возможность погрузиться в замечательно воссозданную атмосферу Второй мировой войны. Если поиграете — ей-богу, вам будет о чем потом рассказывать внукам.

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	1C: Maddox Games
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Ил-2: Штурмовик, Microsoft Combat Flight Simulator 3
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 512Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://games.1c.ru/il2/fb.htm

Что? Где? Почему?

Это уже не Первая мировая с ее деревянными планерами и пропеллерами, но еще и не наши дни, где царствуют реактивные монстры. Это — Вторая мировая, где победу ковали стальные машины с мощными поршневыми двигателями и пушечно-бомбовым вооружением. В "Забывших сражениях" игрок может управлять любым из восьмидесяти самолетов (с учетом модификаций) и разить врага силами истребительной, штурмовой и бомбардировочной авиации.

Из воюющих сторон в игре представлены СССР, Германия, Венгрия, Финляндия и США. Сражения происходят в рамках нескольких динамических кампаний для каждой страны и отдельных миссий для разных типов самолетов. Ничто не мешает вам создать и собственную миссию или даже кампанию — благо в комплекте с игрой поставляется

целых два редактора. При прохождении исторической кампании пилоту предстоит вместе со своими товарищами-ботами в составе реально существовавшего подразделения пройти войну, зарабатывая награды и новые звания.

В "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" можно полетать над воссозданными с высочайшей точностью Москвой, Берлином, Крымом, Сталинградом, Курском — короче говоря, практически везде, где проходили сражения. Миссии начинаются и на земле, и прямо в воздухе. Если того требует ситуация, можно свериться с картой и получить указания с земли о необходимом направлении и высоте полета. Бросаться в первую попавшуюся потасовку не стоит — в игре, как и в жизни, несогласованные действия приводят к быстрому поражению. Запомните: инициатива наказуема, строго выполняйте приказ. Кстати,

приказывать можете и вы — под вашим командованием находятся ведомые, действия которых координируются по радио.

Разных боевых заданий здесь масса: защита аэродрома от нападения бомбардировщиков, перехват истребителей, штурм колонн вражеской техники и торпедирование кораблей. В игре насчитывается сто тридцать типов самолетов, а также десятки видов кораблей, наземной техники, танков, конвойного транспорта, зениток и так далее. Причем все они активно участвуют в боевых действиях: танки прорывают оборону, зенитки ведут заградительный огонь, а транспорт движется по своим маршрутам (подвозит боеприпасы, наверно). В хаосе войны среди сотен единиц техники игрок — лишь капля в море. Он не находится в центре событий, а просто выполняет собственную задачу.

Злостные симулянты

Модели кабин всех летательных аппаратов воссозданы по оригинальным схемам и фотографиям с полным соблюдением модификационных различий. Также не обделена вниманием разработчиков летная модель: в движении тяжелый бронированный Ил-2 никогда не спутаешь с легким И-16; каждый самолет имеет свою, уникальную физику полета, рассчитанную на основе реальных характеристик летательного аппарата. Так что не надейтесь изобразить "бочку" на ТБ-3 — скорое рандеву с твердой землей вам гарантировано. Как гласила инструкция для американских летчиков во Вьетнаме: "Эффективность зениток — 10%, эффективность ракет — 15%, эффективность земли — 100%".

Летная модель при взлете и посадке также достойна всяческих

похвал — каждый самолет нужно поднимать в воздух по-особенному. Если штурмовику необходимо заблокировать шасси перед взлетом, разогнав двигатель, то на легком истребителе это приведет к тому, что тяга двигателя пересилит вес корпуса, самолет ткнется мордой во взлетно-посадочную полосу и уже никуда не полетит. Посадка реализована не хуже взлета — если хочешь остаться в живых, садиться нужно по правилам, которые для каждого самолета могут варьироваться. Все это приводит к тому, что при неудачном взлете или посадке запросто можно взорваться или вывести из строя элементы конструкции, например оторвать стойки шасси.

Реализм отрыва разных частей самолета обеспечивает подробная модель повреждений — нередко приходится возвращаться на базу без элерона, с пробитым баком, горящим двигателем и заклинившим пулеметом, при этом фюзеляж больше напоминает решето, нежели конструктивный элемент самолета; особенно это касается штурмовиков.

По сравнению с оригинальной игрой, в "Забывших сражениях" нам стал доступен полный контроль над двигателем: радиаторами, нагнетателями, топливной смесью, шагом винта и магнето. Однако "Забывшие сражения" придутся по вкусу как опытному симуляторщику, так и новичку. Такой "профессиональный разброс" конечных потребителей достигается за счет детальных настроек сложности, которые позволяют выбрать степень достоверности симуляции: включить или отключить физические эффекты вроде турбулентности, настроить ручное управление, переключить часть бортового



▲ Самолету осталось жить еще несколько мгновений. Впрочем, кораблю тоже — торпеда уже летит.



▲ Атака немецкой колонны на бреющем полете.



▲ Полное разделение труда: пока пилоты соблюдают структуру звена, стрелок занят своей работой.

оборудования на автоматический режим и так далее.

Искусственный интеллект "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" держит марку качества всей игры — сложность компьютерных соперников имеет несколько стадий мастерства — от курсанта до аса, поэтому, не имея большого опыта в симуляторах, даже не пытайтесь замочить всех в сортире — сами будете мочены. Асы Геринга ели свой хлеб не зря, и компьютерные соперники ведут воздушный бой по всем правилам. Впрочем, не только воздушный — не меньшее мастерство проявляют и зенитчики, и танкисты, пытаясь зацепить игрока или ботов.

Вам придется научиться воздушному бою, тактике ведения военных действий в небе — можно долго пытаться сбить ТБ-3, угробив не один свой истребитель, попадая под огонь стрелков бомбера и так и не добившись победы, а можно запросто поднырнуть под фюзеляж и завалить ТБ, дав очередь между шасси, без всякой опасности для себя. Короче говоря, в симуляторе вас ждет богатое поле для реализации тактических приемов.

Некоторые самолеты из представленных в симуляторе — многоместные. Например, на том же Ил-2, помимо пилота, есть стрелок задней

полусферы, который защищает самолет от атак с тыла. Если вы захотите переключиться на стрелка, функции пилота возьмет на себя искусственный интеллект. Абсолютную пальму первенства по числу "управляемых" членов экипажа держит бомбардировщик ТБ-3, в котором можно контролировать пять человек — трех стрелков, пилота и штурмана.

На реальной войне задние стрелки в "Илах" гибли довольно часто, и в игре эта историческая деталь тщательно соблюдена — часто из полета живыми и невредимыми возвращаются далеко не все — убитые и раненые имеют место быть, равно как и простреленное пулями, закопченное остекление фонаря, и разбитые приборы в кабине. Вспоминается случай: однажды, ковыряясь в игровом редакторе, я послал звено У-2 бомбить немецкий крейсер. На крейсере были не зенитчики, а снайперы-приколисты: моим У-2 отстрелили все четыре крыла и рули высоты, а в воздухе остались одни фюзеляжи с работающими двигателями и пилотами в кабинах.

С высоты птичьего полета

Графика в игре великолепна: "шейдерная" вода, реалистичный огонь и дым, завораживающие погодные эффекты, смена дня и ночи в реальном времени — все это вкупе с отличными текстурами земной поверхности и высокой детализацией техники достойно высшей награды.

Звук очень информативен. Скажем, по реву мотора за фонарем можно определить текущий режим работы двигателя. Эфир не только и не столько добавляет игре технической достоверности, сколько создает атмосферу. Приказы, крики о помощи, доклады экипажей, наставления с земли... Радио почти не замолкает: кто-то просит подмоги, экипаж покидает горящий бомбардировщик, пилот истребителя кричит, чтобы ему с хвоста сняли фрица, ваш стрелок радуется меткому попаданию, тор-

педоносцы заходят на цель — все это зачастую происходит одновременно, создавая неповторимое ощущение присутствия.

XXX

Недостатки игры немногочисленны и далеко не фатальны — вроде ручки управления, которая в некоторых кабинах закрывает приборы, или неподвижной внутренней камеры — стоя на взлетной полосе, нельзя без переключения на внешнюю камеру узнать, нет ли перед вашим самолетом других (нос истребителя смотрит вверх).

Эти незначительные шероховатости не портят общего впечатления. Мы получили отличное продолжение отличного симулятора. Команда Олега Медокса по-прежнему на высоте — в прямом и переносном смысле. ■

Дождались?

"Забытые сражения" — великолепная возможность принять участие в воздушных баталиях Второй мировой, заново переписать историю и выковать победу в небе. Всем фанатам "Ил-2" рекомендуется принимать ежедневно и большими порциями.

99% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 10.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Мани" 9.5

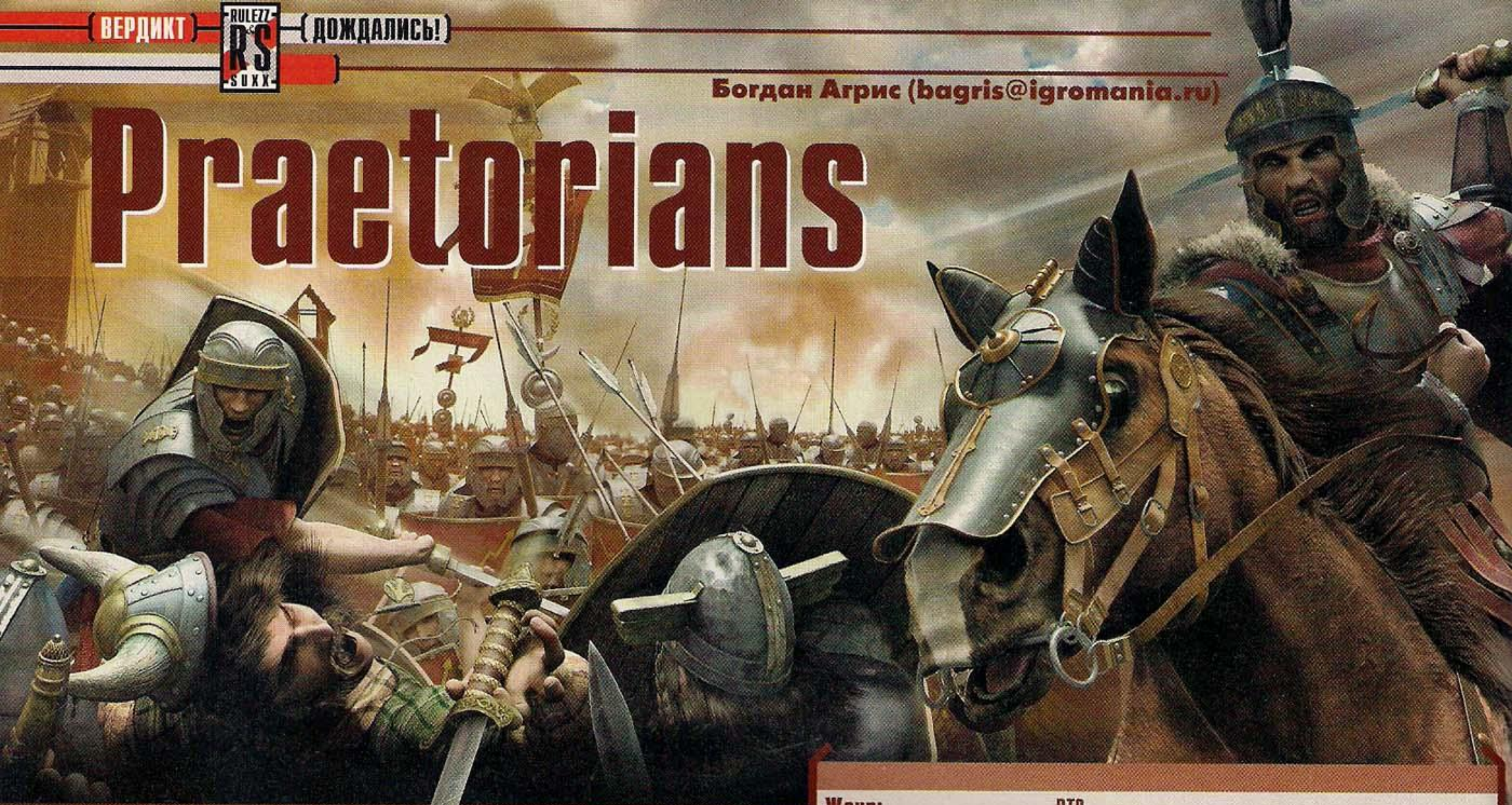
Ошибки и запреты

При печати мастер-диска "Забытых сражений" в результате технической накладки в тираж ушла не финальная версия игры. Она имеет ряд ошибок и ограничение по времени работы (до 1-го мая). Чтобы исправить оплошность, разработчики выпустили патч 1.0.R. Кроме прочего, он устраняет ошибки защиты Star Forge, вызывающие на некоторых конфигурациях сбой в работе операционной системы. Патч можно скачать с сайта IC (games.1c.ru) или взять с нашего диска, а также получить в офисах издателя или его партнеров. Возможен обмен дисков с игрой на исправленные (с пометкой "версия 1.0.R" на обложке). Еще один забавный момент: так как в Европе запрещены изображения свастики, то в игре вы увидите лишь скромные якобы фашистские "черные кресты". Исправить ситуацию можно при помощи того же патча 1.0.R. Чтобы включить изображения исторических опознавательных знаков для Германии и Финляндии, после установки патча необходимо в файле `conf.ini` в секции `[game]` добавить строку `NakenAllowed=1`.



Виртуальные пилоты Европы свастику не увидят.

Praetorians



...И пред самой кончиною мира
Будут жаворонки звенеть.
О.Э. Мандельштам

Компьютерные игры в чем-то сродни полотнам живописи. Некоторые из них подобны картинам Рембрандта — траурно-глубокие, серьезные, требующие пристального всматривания и постоянного возвращения к ним. Но есть и другие, схожие с полотнами итальянских мастеров, завораживающие чистотой и легкостью красок, изяществом безупречно прочерченных линий. От подобных игр и случается «любовь с первого взгляда», и ощущение ничем не замутненной радости не покидает до конца... прохождения основной кампании. Praetorians относится к подобному классу игр. Это не полигон для проверки мудреных стратегических схем — едва ли кому-то захочется проходить игру дважды. Но пару недель от нее не сможет оторваться и самый что ни на есть хардкорный варгеймер.

В краю священных рощ

Историческая основа игры — завоевание Галлии Юлием Цезарем. В пламени этой десятилетней войны будущий диктатор выковывал армию для Римской революции, чей призрак уже давно бродил по старой Империи... Впрочем, кому интересны подробности — почитайте Моммзена, у него все это подробно и хорошим литературным языком изложено.

На нашу долю в игре все равно выпадут одни лишь боевые действия, но уж их-то мы нахлебемся вдоволь. Везде только и будет слышно — «Цезарь, Цезарь!», — однако самого «Большого Босса» в игре мы не встретим. Здесь масштабы скромнее: командование парой центурий XII легиона — наш предел (центурия — подразделение легиона численностью в 100 человек, что-то вроде нынешней роты). Ну и вспомогательные войска — лучники, копейщики, конница — тоже испытают на собственной шкуре все прелести

Жанр:	RTS
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Pyro Studios
Издатель в России:	Новый диск
Похожесть:	Medieval Total War, Legion
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 900MHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.praetoriansgame.com

нашего военного руководства.

Играть в Praetorians можно только на стороне римлян, другие воюющие стороны в одиночной кампании, увы, не предусмотрены. Нам не придется иметь дело с одиночными конниками — все боевые единицы в игре заранее объединены в отряды численностью до тридцати человек. Это, надо сказать, своеобразный плюс — не надо, как, скажем, в «Казках», мучиться с отдельными бойцами и «выращивать» для них офицера, чтобы выстроить рядовых в нечто похожее на боевые порядки.

Хотя радости обычной для жанра «строительной эпопеи» на этот раз прошли мимо (в игре почти ничего не требуется сооружать), у игрока тем не менее есть возможность получать по ходу дела дополнительные отряды. Для этого требуется производить безжалостные рекрутские наборы во всех захваченных деревнях, уменьшая тем самым почти до нуля «человеческий ресурс» поселения. Впрочем, поскольку деревни в игре не являются очагами хоть сколько-нибудь полезной для нас хозяйственной деятельности, — потеря невелика.



▲ Танец с щитами: исполняет группа бойцов XII легиона.



▲ «Большие шишки» на совещании. У кого-то шишки, а у кого-то уже и рога...



▲ Смотр перед походом. Красавцы, да и только!

Занимательная арифметика

В Praetorians нам доступно несколько разновидностей отрядов, классификация и иерархия которых достаточно близка к историческим. Низший уровень "табеля о рангах" — ауксиларии, которые, в свою очередь, делятся на лучников и легкую пехоту (ауксиларии-пехотинцы). Это самые слабые отряды, обладающие, однако, некими уникальными, только им присущими умениями, о которых потом. "Выше" располагаются копейщики, а венчает боевую пирамиду элита тогдашних армий — легионеры. Отряд более высокого ранга можно получить путем элементарного апгрейда отряда "похуже", но только при достаточной "выслуге" последнего. Самое интересное, что доступна и обратная операция — массовое разжалование. Где-то вне этой лестницы рангов прозябает конница, лишенная всяких перспектив карьерного роста.

Отряды можно дробить на сколь угодно мелкие части — вплоть до отдельных представителей солдатской массы. Так что если кому-то в припадке ностальгии по Age of Empires придет мысль погонять по экрану толпы разрозненных юнитов — никто не собирается чинить преграды. Зато и объединять отряды можно не опасаясь наткнуться на верхний предел численности. Есть и еще одна интересная возможность, которую лично я ранее нигде не встречал: вы можете автоматически уравнивать количество бойцов в двух отрядах различной

численности — то есть получить, к примеру, из двух отрядов по шесть и по двенадцать человек два аккуратных подразделения по девять воинов в каждом.

Впрочем, в игре есть и несколько отрядов, с самого начала состоящих из одного-единственного человека. Как правило, эти люди — VIP, лица особой значимости, смерть которых автоматически влечет за собой немедленный "гаммер". К числу подобного рода "субъектов первой необходимости" принадлежит, прежде всего, центурион, — ваше непосредственное альтер-эго в игре. Не менее важными являются также полковой лекарь и разнообразные проводники — как правило, из жителей местных племен.

Есть и такие одиночки, чья гибель обидна, но не фатальна. Это разведчики, также выходцы из коренного населения. Именуются они весьма любопытно — так, есть разведчик-волк и разведчик-ястреб. Речь

не идет о волшебных животных, и уж тем паче об оборотнях. Разведчики, вне всякого сомнения, люди, а зоо-"добавки" в наименовании их "должностей" — не более чем указание на то, какому тотему поклоняются их родные племена. Кстати, рядом с разведчиком-волком неуклонно присутствует его тотемный зверь... Каждому виду разведчиков присуще свое, особое умение — так, разведчик-волк (и только он) может обнаружить лесную засаду. Зато разведчик-ястреб умеет посылать своего ястреба на разведку вражеских позиций.



▲ Центурион и его "черепахи".

Каждому — по способностям

Каждый отдельный отряд обладает целым набором параметров вроде здоровья, выносливости и даже чести. Ведется и точный счет количеству отправленных к праотцам врагов. "Здоровье" делится на всех воинов подразделения следующим образом: если отряд из 30 человек теряет 1/30 часть своего якобы совокупного здоровья, один из бойцов погибает. Система необычная и поэтому интересная. Увеличение показателя чести — как раз и есть та самая "выслуга", необходимая для повышения отряда в ранге. По оглашению специального приказа отряд в полном составе накрывается тентом-палаткой (вероятно, из соображений стыдливости, — ведь внутри происходит активное переодевание), и снова появляется на свет уже в новеньком воинском облачении. С "выносливостью" все ясно и без лишних объяснений — при малых ее показателях отряд останавливается, дабы перевести дух. Или оный испустить — если подобный конфуз произойдет прямо на поле сражения.

Помимо набора главных параметров, любой отряд обладает так-

же определенными боевыми способностями. В основном они сводятся к умению быстро перестроиться в тот или иной боевой порядок. Не буду подробно описывать строи — их список весьма обычен. Особо отмечу боевой порядок "черепаха", доступный лишь легионерам. Для тех, кто не в курсе: "черепаха" — особое построение легиона (или его части), при котором воины прикрыты щитами не только со всех четырех сторон, но еще и сверху. В свое время подобное построение весьма успешно применялось во время штурмов укреплений.

Способности не обязательно должны быть чисто боевыми. Так, у полкового лекаря есть способность к исцелению раненых, а центурион может повышать боевые параметры своих подчиненных в пределах небольшой личной "ауры".

Два солдата из стройбата...

Есть в игре и еще одна разновидность умений — а именно строительные. Выше мы сказали, что строительство в игре почти отсутствует, но вот то, что скрывается за этим "почти", как раз и представляет особый



интерес. Во-первых, чтобы начать войсю пользоваться людскими ресурсами порабощенной деревни, вы должны построить при ней гарнизон. Во-вторых, надо же как-то штурмовать крепости? А для этого нужны осадные орудия. Кроме того, иногда возникает необходимость срочно возвести защитный форт.

Роль "стройбата" в игре выполняют пехотинцы-ауксиларии. После сооружения того или иного осадного орудия на его дальнейшее обслуживание выделяется энное количество строителей. Которые тем самым превращаются в катапультистов, баллистеров и прочих полезных граждан. Заметим, что большая часть строительных работ может быть произведена только ауксилариями.

А как вы думаете, зачем в игре существует возможность понижения войск в ранге? Да потому, что иного "крутяка" на лесоповал-то так просто не пошлешь... Впрочем, про лесоповал это мы зря — сооружение всякого рода технических полезностей не требует предварительной организации и заготовительных работ.

Что до сравнительной силы различных родов войск, то в Praetorians соблюдена схема, давно уже ставшая стандартом в "умных" RTS. Копьеносцы в защитном строю разделяют в пух и прах любой конный отряд, лучники хороши против медлительных пехотинцев... кроме легионеров, которым вообще море по колено, — и так далее. На самом деле это простая и стройная схема, и даже те игры, которые претендуют на звание симуляторов сраже-

ний древности (та же Medieval: Total War), не ломают ее, а лишь уточняют путем тщательного прописывания всякого рода нюансов. Praetorians не претендуют на роль симулятора, а потому данная система тактических правил сохранена здесь в своей первозданной, почти кристальной чистоте.

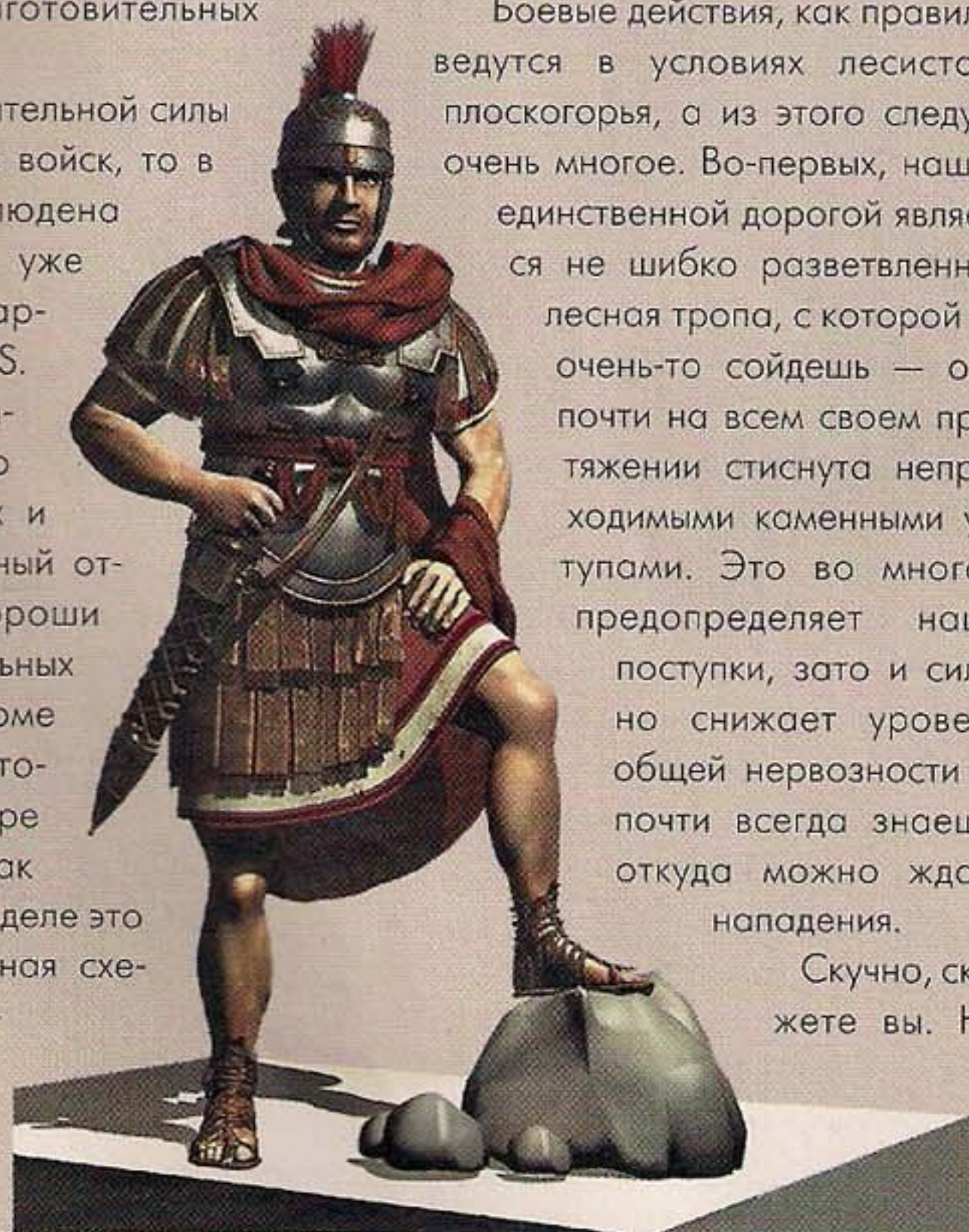
От подробного изложения тонкостей рамкообводительства и курсоронаведения я, с вашего позволения, воздержусь. Здесь, ей-богу, нет ничего нового.

Ода к радости

Местный геймплей чудо как хорош. Он сбалансирован и выверен настолько, что с легкостью прощаешь разработчикам банальность некоторых других сторон игры. За те двое суток, что я провел за Praetorians, я не скучал и минуты. И при этом даже в разгар самых многолюдных ристалищ мне ни разу не довелось впасть в панику и, судорожно кликая по экрану мышью, пугать домашних бессмысленными воплями типа "Ой, да что ж вы делаете, ироды!..."

Боевые действия, как правило, ведутся в условиях лесистого плоскогорья, а из этого следует очень многое. Во-первых, нашей единственной дорогой является не шибко разветвленная лесная тропа, с которой не очень-то сойдешь — она почти на всем своем протяжении стиснута непроходимыми каменными уступами. Это во многом предопределяет наши поступки, зато и сильно снижает уровень общей нервозности — почти всегда знаешь, откуда можно ждать нападения.

Скучно, скажете вы. Но



▲ Вот она, тяжелая артиллерия древности!



▲ Эй, ребят! А это не Рубикон часом?

обратите внимание на все эти "почти" и "не очень-то"... Дорога "не очень", но разветвлена — ровно настолько, чтобы обеспечить в нужный момент возможность выбора пути и в то же время не вводить игрока в ступор сложностью этого самого выбора. То же самое и с "безопасностью" — горы горами, но иногда они вполне проходимы для врага, который, например, может внезапно обстрелять нас сверху.

Опять же — встречаются в лесах и засады, но не слишком часто, чтобы и интересно, и не суетно. Тактические уловки врага достаточно изощренны. Численность его не сказать что минимальна, но при некоторой внимательности и логичности действий вы справитесь с неприятелем без особого труда. В этом отношении баланс тоже почти идеален.

Вам также не придется долгое время заниматься одним и тем же — список заданий на каждую миссию составлен так, что на однообразие не пожалуешься. Штурм каменных бастаионов сменяется долгими, почти идиллическими прогулками по лесу и "купанием" в реках, потом вдруг возникает необходимость срочно отстраивать форт... Кстати, о фортах. Штурм укреплений в Praetorians выполнен блестяще — лучше, чем в Medieval, лучше, чем в Stronghold. Там бригада "суровых парней" хоть и за долгое время, но в принципе была способна одними лишь мечами продолбить каменную стену насквозь. В Praetorians извольте использовать катапульты, либо приставные лестницы.

Особое место в деле обеспечения максимума удовольствия в игре занимает графика. Нет, она не "полностью 3D", но... представьте себе нечто, подобное стратегической карте "Демииургов", только с чуть более осветленным колоритом, с чуть более тонкими и одновременно более плавными линиями ландшафтов... От пейзажа, несмотря на мрачную военную тематику игры, веет такой тихой и лучистой радостью, та-

кой умиротворенностью, что хочется, следуя давнему завету БГ, "встать у реки, смотреть, как течет река"... Я и смотрел на нее — минут пятнадцать, совершенно позабыв обо всем остальном.



Praetorians — игра не для мрачного интеллектуала-варгеймера и не для дотошного спеца-историка. Она — для ценителей прекрасного. Для тех, кто знает толк в мере в согласованности, или, говоря совсем по-античному, "в числе и гармонии". И в этом смысле разработчики не зря потратили на нее такую уйму времени. Будут еще хорошие варгеймы на тему войн древности, мы еще, поверьте, успеем сломать свои многочисленные головы, тщательно продумывая каждый тактический ход. А пока... будем просто отдыхать и наслаждаться прекрасно сделанной игрой. ■

Дождались?

Редкий по спокойствию и просветленности взгляд на тему одной из самых кровавых войн античности. Скрупулезно выверенный геймплей и весенняя легкость красок.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	9.0
Графика	●●●●●●●●●●	8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	8.0
Новизна	●●●●●●●●●●	6.0

Рейтинг "Мани" 8.5

Компания "Бука" представляет

X-Plane - первая программа, использовавшаяся на профессиональных авиатренажерах и адаптированная для персональных компьютеров. Программа сертифицирована Федеральной Авиационной Администрацией США (FAA) в качестве пособия для профессиональных пилотов. Игру оценят как новички, желающие ощутить радость полета, так и профессионалы, требующие максимально возможного уровня реализма. Высококачественная графика и тщательная проработка всех мельчайших деталей авиатехники делают **"X-Plane 6"** наиболее реалистичным симулятором из всех когда-либо созданных.



Ультрареалистичный авиасимулятор

X-PLANE

Версия 6



Особенности игры:

- 40 моделей авиатехники
- 18000 аэропортов
- Ландшафты, созданные на основе съемок со спутников
- Реалистичная система авионики
- Возможность загрузки сведений о реальных погодных условиях через Интернет
- Встроенные редакторы World-Maker, Plane-Maker, Airfoil-Maker и Goodway, позволяющие создавать собственные модели, ландшафты и др.
- АТС (службы управления воздушным движением)
- Все возможные типы моделей авиатехники, в том числе гражданской, военной и футуристической
- Богатые игровые возможности (вертолетные площадки, авианосцы, фрегаты, планеры, космические полеты, футуристическая техника)
- Дополнительные игровые модули, доступные на компакт-дисках и для загрузки через Интернет
- Огромное количество настроек
- Тщательная проработка всех деталей
- Реалистичная графика
- Многопользовательская игра по локальной сети или через Интернет

Спрашивайте в магазинах сети "Союз"

Союз "Рамстор"
Союз
Союз
Союз "Рамстор"
Рамстор-сити

Каширка
Жулебино
ЦУМ
Рижская
Речной Вокзал

Каширское ш., 67/2
Хвалынский б-р., 7/11
Петровка, 2
Шереметьевская ул., 60 А
Правобережная ул., д.1

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru

Sniper
Publishing

by Laminar
Research

byka®
BUKA ENTERTAINMENT

Андрей Александров
alexandrov@igromania.ru

Tom Clancy's RAINBOW SIX RAVEN SHIELD



На этом задании вступление играет красная группа. Резкий рывок к особняку. Первое окно — широкое, за ним открывается роскошно обставленная комната. В комнате трое террористов. Двое отдыхают, еще один расслабленно прогуливается взад-вперед. Не ждут... Аккуратно прицеливаюсь. Вот двое оказываются на одной линии огня. Длинная очередь, звон разбитого стекла. Знаете, тот человек, который сказал, что одним выстрелом нельзя убить двух зайцев, — он врал. Третий "заяц" задержался, заметался по комнате. Добиваю его несколькими короткими очередями. Пули вливаются в шикарный рояль, который издает обиженное "до-ре-ми". Все, готово — в комнате остается три трупа.

Бежим по двору к следующему окну, затем — к запасному входу. Все смешивается, наступает хаос: выстрелы, крики коллег "contact!", опять пальба... В памяти остался террорист, попавший нам уже перед самым входом. Он вроде собирался сдаться, этот парнишка в нелепой цветастой рубашке. Но нервы не выдержали — и по нему ударили из всех стволов. Запомнился отчаянный предсмертный вскрик — ему было больно. Вихрем врываемся в дом. Опять пальба, опять вскрики. Но неожиданно все затихает... Мы сидим в небольшой комнатке и "держим" длинный коридор и кусок холла. Зеленая группа уже размещает на парадном входе взрывчатку.

Мы ждем.

"Тук-тук, тук-тук, тук-тук" — нет, это не сердце, а часы. Обычные "ходики" с гирьками. А на втором этаже уже хлопают двери. Занервничали. Спускаться к нам они не будут — там ближе к заложникам. Впрочем, мы сами скоро к ним поднимемся — на первом этаже осталось так мало дел. А пока мы ждем.

Они вернулись!

Rainbow Six. Детище Тома Клэнси, элитное спецподразделение по борьбе с любыми опасностями, которые только могут угрожать цивилизованному миру. Да, "Радуга" снова с нами. Встречаем с цветами — Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield.

На первый взгляд кажется, что игра изменилась не очень сильно. После короткого брифинга игрока, как и в старые добрые времена, встречает долгая процедура подготовки к операции. Подбор команды, распределение по оперативным группам, раздача вооружения и дополнительного оборудования — все осталось на месте. Экран предварительного планирования все так же предлагает самостоятельно прописать маршруты движения и действия каждой группы. Процедура эта пусть и долгая, но удивительно увлекательная благодаря очень качественным игровым картам. На каждой из них можно опробовать с десяток различных тактик: от стремительного прорыва двумя тяжеловооруженными группами до акку-

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft Montreal
Издатель в России:	New Media Generation
Локализация:	Megua-Servus 2000
Похожесть:	Rainbow Six, Ghost Recon
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.5GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.raven-shield.com

ратного скрытного проникновения нескольких бойцов с бесшумным оружием при поддержке снайперов. Планировать свои действия на карте очень просто. Интерфейс удобен и дружелюбен — на изучение всех особенностей размещения "контрольных точек" уходит максимум двадцать минут. Впрочем, если вам жалко этих минут, то можно воспользоваться одним из заранее подготовленных планов. Кстати, готовиться к заданию очень помогает интерактивная трехмерная камера, которая всегда может показать любой фрагмент уровня и даже позволить "пробежаться" по маршруту группы, позволяя игроку заранее выучить все особенности карты.

После начала миссии в глаза бросаются куда более значительные изменения. Во-первых, это уникальная система управления подчи-

ненными. Игрок теперь всегда может указать своим коллегам позицию на карте, которую нужно занять. Хотите, чтобы группа пробежала в другой конец коридора? Нет проблем — наведите прицел на желаемое место и нажмите "action". Если попробовать проделать ту же операцию, например, с дверью, то один из бойцов группы аккуратно ее откроет. Есть и более сложные действия. Зажимаем клавишу "action" и получаем небольшое меню для управления командой. Теперь на карте можно указывать не только позицию, на которую следует переместиться, но и, например, место, куда кинуть гранату. Во-вторых, бойцы подразделения научились новым изощренным трюкам. Кто сказал, что "Радуга 6" не берет пленных? Клэнси написал в книге? Ерунда — он от жизни отстал. Отны-



▲ Под охраной бойцов прикрытия сапер аккуратно обезвреживает мину.



▲ Товарищ только что угробил половину моего отряда. Видать, медаль получит.

не на сдавшегося террориста на манер какого-нибудь S.W.A.T. 3 можно нацепить наручники. Впрочем, если в целях экономии времени вы его пристрелите, вам все равно за это ничего не будет. А вот и более полезное нововведение — возможность выбирать угол, на который следует открыть дверь. Кстати, спецназовцев за подглядывание в приоткрытые двери никто не наказывает. Наоборот — подобный способ наблюдения позволяет оставаться в безопасности.

Кроме того, улучшилась и работа снайперов. Теперь стрелки могут действовать в двух режимах: режиме наблюдения, когда снайпер просто сообщает о всех замеченных врагах, и режиме стрельбы, когда замеченные враги моментально расстреливаются. Переключение между этими режимами происходит, естественно, с разрешения игрока.

Рай для оружейника

Вы слышите кашель? Это Сэм Фишер, главгерой недавней *Splinter Cell*, слегка подавился от зависти. Его арсенал технократических побрякушек, конечно же, вне конкуренции, но и бойцам "Радуги" есть чем похвастаться.

Начнем с оружия. Про него можно сказать просто: есть практически все стволы, которые только производятся на Земле. Всего пятьдесят семь видов. Вам какой "Узи"? Обычный? А может, "Мини-Узи"? Или "Микро-Узи"? Или вы желаете "калашников"? А какой — 47 или 74? Чтоб стрелял? Да они все стреляют дай боже... И так далее — глаза при первом визите в местный "магазин" буквально разбегаются. Следует отдать должное разработчикам — каждый ствол в игре смоделирован предельно тщательно, и разница между G3A3 и, например, Galil ощущается практически сразу.

Дольше идут четыре вида гранат и три вида мин. А на сладкое — немалое количество разнообразных технических примочек. Как вам, например, такая забавная вещица, как детектор, улавливающий биение сердца? Экзотика? И тем не менее эта экзотика значительно меняет тактику игры. А ведь помимо самого датчика есть еще и два устройства, ему противодействующих, а также имитатор сердцебиения, который можно бросить где-нибудь в укромном местечке. Вы ведь уже придумали несколько способов применения всего этого добра, не так ли?

Оружие в *Raven Shield* в зависимости от модификации можно оснащать глушителями, магазинами повышенной емкости и оптическими прицелами. Для снайперских винтовок предусмотрен еще и тепловизор. Снайпер, оснащенный подобным устройством и парочкой дымовых гранат, становится чуть ли не са-

мым опасным персонажем в игре — ибо всегда может поставить дымовую завесу и, прицеливаясь с помощью тепловизора, расстрелять ничего не подозревающих врагов.

А умирать они любят

Каждый боец в *Raven Shield* обладает несколькими параметрами, на основе которых и определяется его специализация. При этом, в отличие от предыдущих частей, в *Raven Shield* персональные параметры личного состава растут от миссии к миссии, причем не только у бойцов, принимавших участие в задании, но и у оставшихся на базе. Следует отметить, что распределе-

— перегруппировка. Перегруппировываются они всегда, везде и всюду. При этом сам процесс до боли напоминает стайку школьников у киоска с мороженым — толкотня, беготня и суета. Результат, правда, впечатляет — секунд через десять бойцы создают некое "живое тело", ошетинившееся стволами во все стороны света и способное выдержать даже нашествие роты стройбата. Все предельно грамотно, никто не тычет оружием в стену или спину коллеги. Вот только пользы от этого все равно никакой — террористы в *Raven Shield* атаковать не любят.

Ситуация несколько улучшается, когда во главе группы встает живой

ятельно. И, даже несмотря на возможность переключаться между бойцами, уследить за всеми сразу никак не получается.

Искусственный интеллект террористов заметно проще и эффективнее. Никаких перегруппировок. Все просто — или патрулируй, или валяй дурака. Услышал выстрелы? Прячься и жди, пока на горизонте не появятся спецназовцы, которые долго будут выяснять, кому в какую сторону смотреть. В это время их так легко убивать. Возникли проблемы у коллеги? Беги на помощь и помогай окружать врага. Стало совсем плохо и спецназ побеждает? Самое время убить заложников. Вот и все — рецепт победы практически го-



▲ Наглядный пример грамотно занятой обороны.



▲ Скрытность — одна из обязательных составляющих успеха в *Raven Shield*.



ние очков опыта проводится автоматически, причем не всегда логично. Так что не удивляйтесь, если к середине игры ваш лучший штурмовик неожиданно превратится в отличного взрывотехника... Кстати, параметры бойцов, принимаемых на службу на место убитых, очень низки, поэтому учитесь проходить миссии с минимальным риском и готовьтесь к перезагрузкам в случае больших потерь.

А перезагружаться придется ох как часто. Искусственный интеллект бойцов "Радуги" подходит под определение "хотели как лучше, а получилось как всегда". Любимое занятие местных компьютерных умников

игрок. Лишившись самостоятельности, бойцы тут же показывают пример выдающегося послушания и начинают работать очень четко и слаженно. Эпопея с перегруппировками, правда, продолжается, но уже не так энергично и за вашей спиной. Тут главное — держать подопечных в ежовых рукавицах. По команде бойцы зачищают комнату. По команде выходят во двор. По команде кидают гранату. И никакой самостоятельности!

Есть, правда, у подобной стратегии один недостаток. Управлять можно только одной группой, остальные (а на задание обычно идет два-три отряда) действуют самосто-

тов. Осталось добавить только удивительную меткость и мгновенную реакцию террористов.

Симулятор поражений спецназа

Играть в *Raven Shield* сложно. Заметно сложнее, чем в предыдущие части *Rainbow Six*. Иногда создается такое впечатление, что все составляющие игры сговорились не давать вам победить до последнего. Архитектура уровней тоже сложна: десятки комнат и коридоров, множество дверей, проходов, окон. Противник при этом имеет не только численное, но и позиционное преи-



▲ А ребята-террористы устроились с шиком!..

мущество — ведь именно ему предстоит прятаться в укрытиях, которыми изобилует каждый квадратный метр площади.

Разработанные планы действий, предлагаемые компьютером, далеки от идеала. Чтобы победить, в них требуется внести множество изменений. Где-то уместнее дымовая граната, а не оглушающая. Где-то группа делает никому не нужный крюк. А где-то вообще лучше отказаться от штурма здания — единственный снайпер на грамотной позиции будет действовать куда эффективнее. Вообще, следует отметить, что компьютер обычно предлагает самый грубый способ решения проблемы. Хотите расправиться с врагом поизящнее — продумывайте свой план.

Однако и тут не все идеально. Создать работоспособный план с первого раза сможет только опытный профессионал. Остальным придется раз за разом возвращаться на экран предварительного планирования и учиться на собственных ошибках. Испортить операцию может мельчайший недочет — достаточно одной группе ворваться в здание чуть раньше другой... и на карте останутся восемь трупов спецназовцев. Поэтому даже самый незначительный участок маршрута придется планировать с

особой тщательностью, заботясь обо всем — начиная с направления, в котором должна смотреть группа, и заканчивая позицией, с которой ей следует открыть огонь по врагу. При этом не стоит забывать и про то, что в сложных ситуациях управляемые компьютером коллеги практически беспомощны. Поэтому готовьтесь к тому, что самые ответственные участки для каждой из оперативных групп вы будете проходить самостоятельно. Так и только так в Raven Shield достигают успеха.

Вам уже страшно? Уже хочется схватить какой-нибудь простенький шутер и навсегда забыть об этой ужасной игре? Постойте. Несмотря на все вышеперечисленные трудности, играть в Raven Shield удивительно интересно. Да, большинство миссий придется проходить по десятку раз, пробуя все новые и новые тактики. Но каждый этот раз будет *новым*. Raven Shield способна на одной карте с одними и теми же действующими лицами создавать огромное количество непохожих друг на друга сценариев. Здесь все как в жизни. Террорист трусит и сдается в плен после первых выстрелов. Группа спецназа гибнет из-за того, что один из ее бойцов на секунду отвернулся от контролируемой двери. И поверьте: когда, несмотря на весь этот хаос, вы впервые победите,

действуя



▲ Парнишка принял правильное решение — сдался. Пятнадцать лет в камере-одиночке — и он сможет начать новую жизнь.

по своему собственному плану, — вашему восторгу не будет предела.

Встреча поколений

А еще в Raven Shield оказался на удивление интересный мультиплеер. Да, основные идеи позаимствованы из Counter-Strike: те же самые задания по эскорту гражданского населения, освобождению заложников и обезвреживанию бомбы. Но игра получилась совсем иная. В Raven Shield бывает такое, о чем даже не подозревали поклонники Counter-Strike. Как вам возможность засекать врагов "на слух", по звуку шагов? Или с помощью имитатора сердцебиения заманивать врагов с детектором одного биения в ловушку?

Станет ли игра "убийцей" C-S? Вряд ли. Слишком сложна и наворочена. Чтоб побеждать здесь, нужно учиться работать в команде, пользоваться голосовой связью и знать перевод спецтерминов вроде "clear", "roger" и "at 5 o'clock". Все это слишком сложно для широкого круга пользователей. Поэтому мультиплеер Raven Shield навсегда останется забавой "для своих". На серверах в Сети можно встретить немало "спецназовцев", возвращенных еще на демо-версии. Серьезные такие дядечки. Попадают даже люди из полиции и спецподразделений — видимо, даже за компьютером не могут забыть о своей работе. Поэтому, если хотите новых, не похожих на привычные Quake и Counter-Strike, ощущений — милости просим в объятья Raven Shield.



Движок игры оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, свежая версия моторчика Unreal Technology дает очень качественную картинку. Модели спецназовцев, их форма, оружие, движения — как настоящие. Благодаря физическому движку Karma террористы гибнут в соответствии

со всеми нужными законами физики, сворачиваясь порой в самые невероятные позы. Звук заслуживает отдельной похвалы. Хотя бы за то, что разработчики не поленились и записали отдельные звуки выстрелов для всех "пушек" (а их более пятидесяти, помните?). Ну а свист пуль, врывающихся в деревянное ограждение перед игроком, — это вообще нечто незабываемое...

С другой стороны, за все надо платить. В данном случае ценой всем этим прелестям стали высокие системные требования. На максимальных настройках Raven Shield иногда способна ввести в ступор даже самый мощный компьютер. Поэтому, если хотите насладиться местными красотами сполна — готовьтесь к апгрейду. ■

Дождались?

Raven Shield — самый настоящий симулятор спецназа. Готовьтесь часами копаться за тактической картой, тренируйте выдержку и реакцию. А главное, помните — здесь нет легких побед. Только легкие поражения.

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Маньяков" 8.5



ГЕГЕМОНИЯ

- Трехмерная глобальная космическая стратегия в реальном времени
- Три противоборствующие расы
- Разветвленное древо технологий (более 200 открытий)
- Более 40 видов космических кораблей
- Многопользовательский режим для 8 игроков по локальной сети или через Интернет



ОТРЯД "ДЕЛЬТА": ОПЕРАЦИЯ "ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ"

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Андрей Александров
alexandrov@igromania.ru

Что объединяет талантливого писателя Марка Боудена, талантливого режиссера Ридли Скотта и талантливую игродельческую контору NovaLogic? Ответ прост — транспортный вертолет UH-60, носящий гордое пернатое имя Black Hawk ("Черный Ястреб"). Так вот — этот самый вертолет упал на землю и разбился. Произошло сие событие 3 октября 1993 года, в столице государства Сомали — Могадишо. Авария вертолета испортила все планы командования американской армии и привела к тому, что тщательно спланированная операция по захвату лидеров клана "Хабр Гидр" окончилась безрезультатно. США потеряли в бою девятнадцать человек. Несмотря на все, эта операция стала очень популярной темой — была и книга Black Hawk Down от Марка Боудена, и одноименный фильм от Ридли Скотта. А теперь вот и NovaLogic решила влиться в компанию, выпустив свою версию знаменитых событий — Delta Force: Black Hawk Down.

На старте

Следует отметить, что в последнее время активы знаменитой некогда серии Delta Force очень сильно обесценились. Виной всему этому — компания Zombie Studios, выпустившая в свое время неудачный аддон Covert Ops к легендарной Rainbow Six, состоявший из трех (!) скучноватых миссий. Ну а несколько позже загребушие Zombie дотянулись и до серии Delta Force, выпустив аддон "убей бен Ладена" под названием

Жанр:	Action
Издатель:	NovaLogic
Разработчик:	NovaLogic
Издатель в России:	1C
Локализация:	snowball.ru
Похожесть:	Отряд "Дельта": операция "Кинжал", Отряд "Дельта": операция "Спецназ"
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.2GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.snowball.ru/delta5

Task Force Dagger. Геймерское сообщество встретило игру с явным недоумением — творение Zombie Studios не приняли даже в тех странах, где при одном упоминании о бен Ладене начинают прогревать двигатели "Абрамсов", чистить M16 и петь звездно-полосатые песни.

В общем, ситуация сложилась крайне нехорошая. Еще один неаккуратный шаг в виде еще одного Task Force Dagger — и серия Delta Force растеряет остатки былой славы, заработанной самыми первыми частями. Но, тем не менее, в NovaLogic понимали — шагать все равно придется. Надо же как-то возродить игру? И делать это лучше самостоятельно.

Исходные позиции для возрождения были выбраны крайне грамотно. Пусть книгу Боудена читали немногие, зато фильм по тем же событиям наделал порядочно шума. Тут сам бог велел брать за игру про Сомали образца 93-го года. В NovaLogic,

кстати, не пошли по пути слепого копирования событий фильма и книги — знаменитая бойня в Могадишо занимает от силы треть игровой кампании. И перед тем, как принять в ней участие, игрокам придется пройти несколько других миссий, которые выполняла "Дельта" на территории Сомали.

Метаморфозы

С первых же секунд знакомства с Black Hawk Down понимаешь — это больше не симулятор спецназа. Новое творение NovaLogic отличается от "серьезных" спецназ-симвов (к которым, кстати, можно отнести и первые части Delta Force) так же сильно, как, например, аркадный Comanche 4 от хардкорного Longbow 2. Поэтому будьте добры — не ищите в Black Hawk Down длиннющих брифингов, самостоятельной расстановки waypoint'ов и долгих скитаний по карте с целью найти самый лучший путь для прорыва на позиции противника. Подобного здесь не было, нет и не будет. Взамен же нам предлагают легкий экшен на тему спецназа. Никакого зубодробительного планирования — бегай по прописанному раз и навсегда маршруту да стреляй врагов. Мозг можно отключать еще при просмотре вступительного ролика.

Если честно, то любая другая игра, попавшая в мои руки, после подобной метаморфозы была бы обрустана самыми неприличными словами, высечена плетью и спущена в мусоропровод. Но только не творение NovaLogic. Да, Delta Force: Black Hawk Down удивительно проста. Список убитых врагов уже после первой миссии переваливает за полторы сотни. Ну а к концу кампании компьютерную "Дельту" можно смело обвинять в геноциде сомалийско-

го народа. При этом погибнуть самому можно, только совершив самоубийство, — вооруженные противники свои обязанности выполняют безо всякого энтузиазма.

Сохраняться в течение миссии можно всего несколько раз, но это практически ничего не меняет — большинство заданий проходятся с первого раза и без сохранений. Местами игра даже слишком проста. Если, например, "Дельту" отрывают от расстрелов сомалийского народа и отправляют на поиски важных документов, то будьте уверены — в течение следующей миссии не предвидится никаких особых трудностей. Искомую бумажку даже обведут яркой рамкой, которую заметно чуть ли не с другого конца карты.

Что еще? Вообще-то в игре много подобных... гм, примитивизмов. Вот только такая штука: их совершенно не замечаешь. Black Hawk Down больше всего напоминает просмотр качественного боевика в хорошем кинотеатре. Вся игра — это постоянное сражение. Игроку практически не дают передышки, постоянно бросая его в новые и новые бои. Вот мы занимаем место за пулеметом, установленным на крыше "Хаммера". Вместе с коллегами нам предстоит сопровождать колонну с гуманитарным грузом. Стоит ей проехать двести метров, как тут же появляются сомалийские воины, сияющие учинить какую-нибудь пакость. Конвой начинает отчаянно отстреливаться. Окружающий ландшафт весело расцвечивается вспышками выстрелов, огнем взрывов и прочими пиротехническими забавами. Становится жарко, кто-то запрашивает поддержку с воздуха, и прибывшие через минуту "летуны" начинают колотить супостатов в хвост и в гриву...

Враг откатывается, и наступает небольшая пауза, которую разра-



▲ Всего-навсего три пулеметные ленты — и сомалийский джип приказал долго жить.



▲ Зловещий лик американской пехоты...

ботчики ввели только для того, чтоб передать по радио новый приказ. Игрока сгоняют с "Хаммера" и в компании еще нескольких дельтовцев отправляют зачищать ближайший населенный пункт. Это, пожалуй, самая сложная часть игры — действовать посреди хаотичного нагромождения убогих хибар, которое какой-то умник назвал "городом", очень трудно. Сориентироваться в громадном количестве улиц, улочек, проулков и дворики практически невозможно, а значит, повышается вероятность пропустить вражескую группу в свой тыл.

Игра удивительно кинематографична. Вот мы занимаем место за бортовым пулеметом UH-60. Будем прикрывать с воздуха очередную колонну. Пилоты вертолета ведут себя так, будто везут высокопоставленного пассажира, и поэтому стараются не столько выбрать наиболее выгодную позицию для боя, сколько показать наиболее удачный ракурс. Вот они удивительно эффектно пролетают вдоль колонны. Расстояние минимально, стрелять неудобно — можно зацепить своих. Но зато видно солдат, согнувшихся в кузове грузовика,

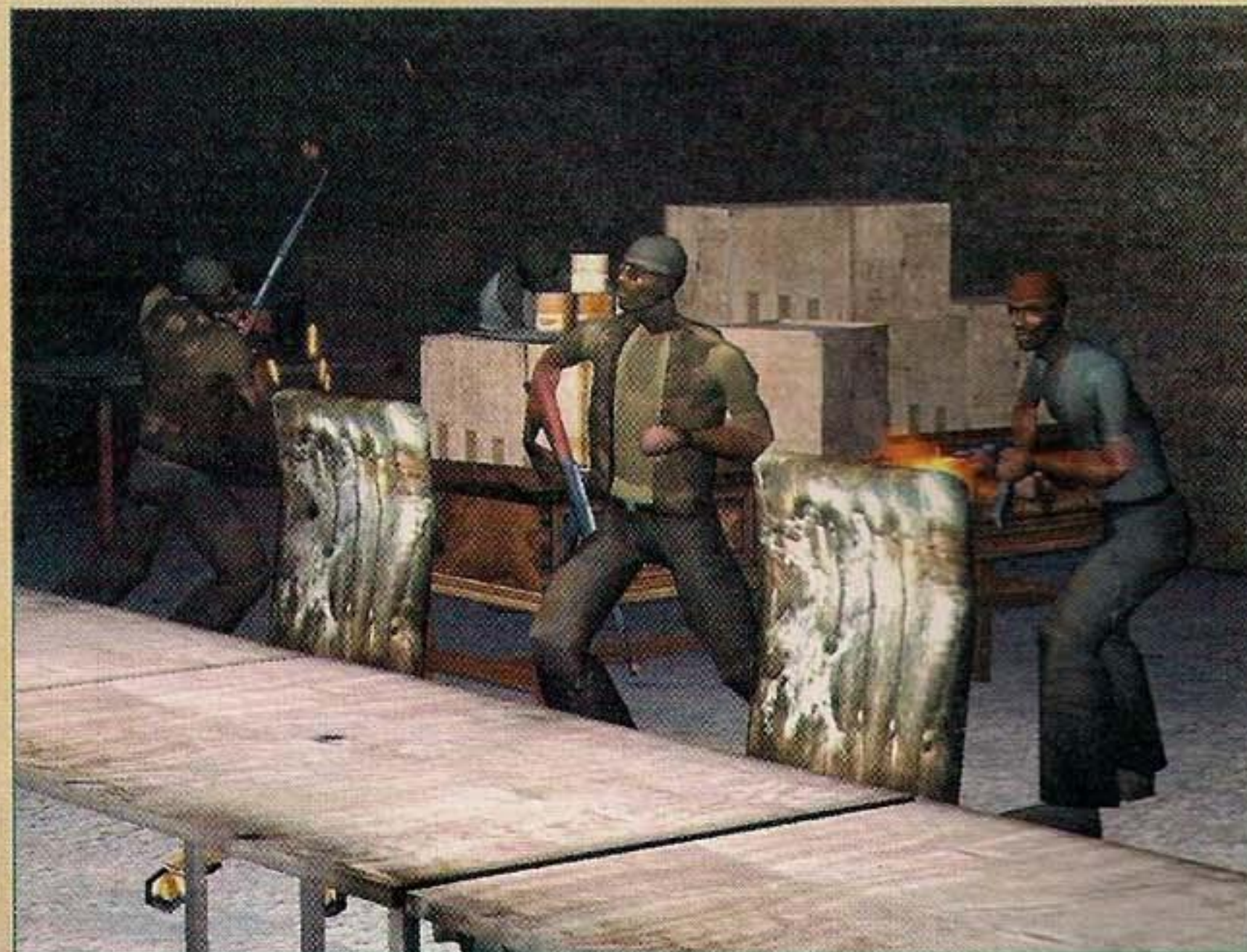
или отряд, схватившийся с противником. Вертолет тем временем начинают обстреливать, и пилоты, наконец-то вспомнившие про кипящее сражение, направляют свою железную стрекоту к самой земле. Лопасты винта поднимают огромные клубы пыли, которые на несколько секунд делают видимость нулевой, так что в последний момент приходится запоминать места, где расположился противник, и стрелять практически вслепую.

Однако даже все вышеописанное меркнет по сравнению с одним маленьким эпизодом — бесшабашной поездкой в кузове небольшого грузовика, который преследует несколько сомалийских джипов. Водитель из местных гонит, не жалея ни машину, ни засевших в кузове бойцов "Дельты". На колдобинах трясет так, что иногда забываешь, где верх, а где низ. Уровень адреналина в крови превышает все разумные пределы, а каждое удачное попадание вызывает всеобщий ликующий возглас.

В игре всего 16 миссий, и все они весьма разнообразны. Так что скучать на сомалийских просторах точно не придется.



▲ Перед посадкой готовность номер один: пулеметчик наводит свою ужасную пушку, а вот нам пора настроить оптику.



▲ ...и совершенно нестрашные африканские боевики.

Они учились в разных школах

Две противоборствующие стороны — вооруженные формирования сомалийцев и армия США — в игре, впрочем, как и в жизни, очень сильно различаются. Первые — сторонники примитивизма в войне. Обучены только самому простому. Бегают толпами и очень метко стреляют... мимо своих противников. При этом, правда, создается колоссальная плотность огня, поэтому американцы в Black Hawk Down гибнут пачками от шальных пуль. Кроме того, самые продвинутые сомалийцы умеют водить джипы и грузовики, а также пользоваться гранатометами и зенитными ракетами. Впрочем, это им мало помогает. Искусственный интеллект, тактика? Самая простая — окружить врага и задавить его числом. А еще сомалийцы очень любят небольшие пакости, вроде обстрелов с крыш домов.

Другое дело — бойцы "Дельты" и прочие солдаты армии США. Сразу видно, что их дрессировали опытные инструкторы. В их действиях нет никакой хаотичности — они дерутся четко и слаженно. Ведомые компьютером коллеги самостоятельно разделяются на группы, удивительно грамотно выбирают позиции и вообще — зря не рискуют. Нет ничего приятнее, чем наблюдать, как сослуживцы, аккуратно передвигаясь и постоянно прикрывая друг друга, зачищают очередную улочку. Поверьте — даже опытному игроку есть чему поучиться у разработанного в недрах NovaLogic искусственного интеллекта. Возможностей у бойцов "Дельты" намного больше, чем у сомалийцев. Около трети игры занимает весьма качественный "тир" — поездки на "Хаммерах" и UH-60 за гашеткой пулемета. Остальное время — извольте ножками, как в предыдущих частях игры.

Дельтовцы получили в свое распоряжение и несколько новых акробатических трюков. Самый зрелищный из них — великолепно реализованный перекат. Лежащий на животе боец не просто лениво ползет из

стороны в сторону, нет, он именно перекачивается, причем во время переката изображение на экране переворачивается на 360 градусов! Выглядит очень красиво, да и в бою весьма удобно.

Несколько жестче стал выбор оружия. Список весьма внушителен, но в некоторых миссиях игрока очень серьезно ограничивают в арсенале. Впрочем, это особо и не мешает.



Новая Delta Force получилась удивительно качественной и интересной. Это плотно сбита игра, каждая частичка которой — начиная с интересного и насыщенного сюжета и заканчивая великолепным графическим движком — добросовестно развлекает игрока, стараясь доставить ему максимум удовольствия.

Кстати! Будете в Сомали — передавайте горячий свинцовый привет главзлодею Айдиду. Вы его там обязательно встретите. ■

Дождались?

Одна из самых необычных игр про спецназ. Наверное, в мечтах военных все их операции проходят так же — легко, непринужденно и почти без потерь.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	9.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	8.0

Рейтинг "Мани" **8.5**

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Азия в огне

Старый друг лучше новых двух.
Народная мудрость

В отличие от всякого рода тактических экшенов, давным-давно облюбовавших в качестве чуть ли не основной темы вооруженные конфликты второй половины XX века, хороших варгеймов и real-time стратегий, посвященных эпохе "холодной войны", так сразу даже и не припомнишь. Разве что варгеймеры-ветераны в припадке острой ностальгии не забудут упомянуть добрым словом второй релиз незабвенных **Steel Panthers**. И вот авторы широко прославившейся серии **Sudden Strike**, едва успев отправить в печать "Противостояние IV", решили провести нас сквозь перипетии локальных войн 50-70-х годов прошедшего столетия. А почему бы и нет? Трудно ли "посадить" на тот же самый движок новую технику?

Осторожно, эксперимент!

Как отличить варгеймера-доку от варгеймера-новичка? Теоретических способов — избыток, но почему бы не проверить умозрительные выкладки опытным путем?

Итак, испытуемый помещается в кресло, расположенное напротив компьютера с установленным "Противостоянием IV". Кресло должно быть достаточно удобным, чтобы встать из него не хотелось. Экспериментатор собственноручно загружает ту или иную одиночную миссию, после чего оставляет испытуемого наедине с игрой на достаточно продолжительный срок — скажем, часа на три. По истечении указанного времени испытуемого следует усыпить. Годятся любые способы — от газа до гипнотизера. После чего "Противостояние IV" тихо и неназойливо подменяется "Азией в огне", причем опять-таки загружается некоторая батальная сцена. Разбудить испытуемого следует выстрелом из любого имеющегося под рукой танка. А дальше — самое интересное. Новичок продолжит играть, как ни в чем не бывало. Игрок поопытнее заподозрит нечто неладное. А тертый дока-военспец, бросив беглый взгляд на экран монитора, рассмеется, как молодой бог... и с интересом бро-

Жанр:	RTS
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	Руссобит-М
Похожесть:	Противостояние III/IV
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, Riva TNT
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce2 MX
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.russobit-m.ru/rus/games/ssasia

сится исследовать свежие игровые нюансы.

Шутки шутками (да и, в конце концов, если быть достаточно серьезными, то **Sudden Strike** любой версии — "не вполне" варгейм), но по интерфейсу и внешнему виду "Противостояние IV" и "Азия в огне" неотличимы, как сиамские близнецы. Как в любой игре серии **Sudden Strike**, геймеру предстоит выделять юнитов — по отдельности либо скопом, расставлять по цифровым клавишам отряды, назначать подчиненным действия — в личном интерфейсе либо с клавиатуры. А также раздавать приказы в постоянно доступном и совершенно необходимом режиме паузы... Только теперь игроку доведется испытать свой талант полководца не на полях привычной Второй мировой, а в более поздних сражениях, — таких как арабо-израильский конфликт или война в Корее. Соответственно времени изменится и оснащенность ваших армий. Впрочем, и историческая основа игры, и технические новшества — отдельные темы, и о них — чуть позже.

Налицо и все фирменные элементы геймплея, поселившиеся в серии начиная с "Противостояния IV": переключатель режима "бег/ползком" для пехоты, возможность дать танкистам глотнуть свежего воздуха, распахнув люки боевых машин, попутно увеличивая дистанцию обзора. Ничего нового по части интерфейса игра не содержит.

Апофеоз секундомера

Геймплей унаследовал от предыдущих серий почти беспрецедент-

ную жесткость и с трудом переносимый "необычными" гражданами драйв. Только теперь от играющего требуется еще большая скрупулезность в использовании подведомственных сил и куда более экономное обращение со временем. Если в "Противостоянии IV" счет шел еще на минуты, то в "Азии в огне" все операции должны быть выверены по секундам. О лобовом раше стоит позабыть вообще — здесь он не пройдет ни при каких условиях. Без обеспечения атаки с разных направлений о выигрыше не стоит и думать. Стало неизбежным расположение пехоты и бронетехники в непосредственной близости к участкам, простреливаемым дружественной артиллерией, которая, впрочем, стала намного точнее. Одним словом: темп и железный расчет, — иначе за игру не стоит и браться. А раз так — то 90% игрового времени извольте проводить в режиме паузы.

"Когда спящий проснется", он обнаружит, что Вторая мировая в любом случае стала историей. А вот насколько далекой — здесь уже возможны варианты. Либо наш воображаемый варгеймер "проспал" не так уж долго — и тогда он окажется в гуще событий американо-корейского конфликта 1950 года, либо — если "сон" затянулся на десятилетия — ему предстоит оказаться вовлеченным в события арабо-израильских войн 1956 и 1973 годов. В каждом из двух этих случаев игроку предоставлена полная свобода выбора — на чьей стороне ему милее отстаивать "справедливость" с оружием в руках. Простой арифметический подсчет действующих сторон подс-



▲ "А в чистом поле система "Град"..."

вызывает, что число кампаний в игре должно оказаться равным четырем. Это, соответственно, израильская, египетская, корейская и американская кампании. Впрочем, в египетской кампании вам предстоит сыграть еще и за Сирию.

Впрочем, встречаются в игре и некоторые обидные неточности. Начнем с того, что в приложенном к игре справочном файле сказано, что израильская кампания отражает события войны 1967 года. Да, такая война имела место быть, получив название "шестидневной". Но в сифинге израильской кампании называется другая дата — 1956 год, под Синайской войны. А в предисловии к египетской и вовсе опущен год, сказано лишь "6 октября", когда началась война Судного Дня 1973 года. Неискушенный в истории игрок может подумать, что речь идет о той же самой Синайской войне 1956 года. И каково же будет его удивление, когда в первой же миссии он обнаружит, к примеру, танк Т-62, который был создан... в 1960 году.

О калибрах не спорят

Хотя, как мы выяснили, интерфейс "Азии в огне" неотличим от "Противостояния IV", назвать ее аддоном язык все-таки не поворачивается. Некоторые уже знакомые нам виды техники, разработанные и поступившие на вооружение в годы Второй мировой, в игре все-таки есть — Т-34/85, или Pzkw38(t) с 37-мм пушкой. Несмотря на многочисленные околотематические споры, в игре этот раритет чехословацкого производства в полном соответствии с исторической истиной помечен как легкий...

Египетские, сирийские и корейские армии вооружены, за редким исключением, техникой советского производства, тогда как израильские — американскими и британскими моделями. Вот, к примеру, список израильской бронетехники:

Centurion-M5 (105мм), Patton-M48 (90мм), Sherman-5 (85мм), Super-Sherman (105мм), M60 (105мм). А вот — египетской: Т-55 (105мм), Т-54 (100мм), уже упомянутый Т-62 (115мм), PT-76 (76.2мм), ИС-3 (122мм). Надо заметить, что в противостоянии с Т-54 и Т-62 все эти "Шерманы" и "Паттоны" не имеют никаких шансов — на их месте в одно мгновение остаются дымящиеся воронки. Правда, не очень понятно, почему на Т-55 оказалось установлено 105-мм орудие, когда оно было стомиллиметровым во всех модификациях данной модели, ну да не будем придирается к мелочам. Пять миллиметров больше, пять миллиметров меньше, велика ли разница? Обнаружился же в "Противостоянии III" 88-мм миномет — и ничего, все играли...



▲ Кроме танков, на этой картинке нет почти ничего нового по сравнению с прежними сериями "Противостояния".



▲ Теперь в разведку мы летаем и на вертолетах.

В воздухе безраздельно царят "Мустанги" и реактивные МИГи, снуют впервые появившиеся в серии вертолеты... и вообще, через какое-то время начинает казаться, что подписи "Египет", "Израиль", "Корея" — не более чем условность. В игре (как и в реальных войнах того времени) выясняют отношения если

и не армии, то технологические машины двух сверхдержав — СССР и США. Последняя, впрочем, присутствует в игре и "напрямую".

Помимо новых видов мобильной техники, игра обогащена и стационарными устройствами. Лично мне больше всего полюбился командный пункт (КП), с помощью которого можно насыпать на неприятеля всяческие напасти вроде огня "закадровой" артиллерии — вещь, давно привычная для походов варгеймов, и которой так не хватало "Противостоянию IV". Есть и прочие полезные устройства, вроде радиолокационной станции ПВО с автоматически вращающейся антенной слежения. Причем вращается она не "просто так", а еще одновременно повышая опыт системам ПВО и авиации. Аналогичную задачу, но в отношении противотанковой артиллерии решает радиолокационная станция наземного обнаружения.

Чуть большей прорисовкой отличается графика, но это схватывается не зрением, а посредством некоего глубинного чутья. Что до всякого рода визуальных приятностей, то, к примеру, весьма радует глаз корейское гражданское население в национальных одеждах.

Впрочем, иногда это самое население несколько забывает о своей "гражданственности" и норовит превратиться в самых настоящих партизан.



Надеюсь, никто не разочарован? Если все-таки с кем-нибудь подобная неприятность стряслась — это вы зря. Ждать от очередной игры серии Sudden Strike "совсем иного" было бы странно. Зачем? Новая техника чудо как хороша и соответствует всем реальным тактико-техническим характеристикам, физика боя более чем правдоподобна, графика хоть и не трехмерна, но вызывает сугубо положительные эмоции. Из всего этого вытекает и весьма изощренный геймплей, который — поверьте — не даст соскучиться никому. Высокой вам боеготовности! ■

Дождались?

Демонстрационный театр следующего (после Второй мировой) поколения боевой техники на базе пусть и старого, но по-прежнему весьма бодрого движка.

95% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●● 9.0
Графика	●●●●●●●●●● 7.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Мани" 8.5



▲ По воде аки посуху, даже не намочив колес. До чего дошла современная техника!



Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Часть VI: Спецназ СССР и России

ИСТОРИЯ НАЗА

В первой половине XX века в Советском Союзе, как и в большинстве других стран мира, несколько раз приступали к созданию воинских частей специального назначения. В 30-е годы этот процесс достиг апогея: в Красной Армии имелись мощные воздушно-десантные войска и профессиональные диверсионные подразделения (так называемые «саперно-маскировочные взводы»). Тем не менее становление советского спецназа было крайне тяжелым. Подразделения часто расформировывались — как из-за низкой эффективности, так и просто по случайной прихоти командования. В итоге к началу Второй мировой войны советский спецназ оказался в плачевном состоянии — разрушенное пришлось воссоздавать в спешке ценой громадных материальных и человеческих потерь. Но после войны большинство вновь созданных подразделений специального назначения вновь были распущены. Поэтому в середине XX века создание спецназа началось практически с нуля.



Бойцы спецназа обычно выглядят эффектно только на фотографиях. В реальном бою им не до того.

Однако перед тем, как начать знакомить вас с историей российского спецназа, хотелось бы обратить ваше внимание на один немаловажный момент. Еще в предыдущих статьях цикла было сказано, что информация о данных подразделениях в высшей степени секретна и в официальные источники проникает скудным ручейком. Поэтому говорить в подобных условиях о стопроцентной истинности приводимых в статье сведений не представляется возможным. Тем не менее, при подготовке «Истории спецназа» были использованы данные только из самых компетентных источников, начиная со спецназовского раздела «Агентуры» (www.agentura.ru/specnaz), редактором которого является знаменитый Сергей Козлов, и заканчивая материалами, подтвержденными Федеральной Службой Безопасности (www.fsb.ru). Это позволяет мне надеяться на то, что приведенные в статье сведения будут максимально достоверными.

Спецназ ГРУ

История подразделений специального назначения Главного Разведывательного Управления Генерального Штаба — спецназа ГРУ (в некоторых источниках используется название **армейский спецназ**) ведет свой отсчет с 24 октября 1950 года, когда началось создание первых отдельных рот специального назначения. Основным предназначением спецна-

за ГРУ была борьба с мобильным ядерным оружием, стоявшим на вооружении стран НАТО. Кроме того, эти подразделения вполне могли привлекаться для разведки и диверсий в тылу противника.

Следует отметить, что в те годы командование практически не испытывало проблем с подбором личного состава. В стране только что отбывала война, и недостатка в профессионалах, обладавших реальным боевым опытом, не было. Поэтому первый этап формирования спецназа ГРУ завершился довольно быстро. Всего было создано сорок шесть рот, в которых служила настоящая армейская элита тех времен.

Однако в таком виде спецназ ГРУ просуществовал сравнительно недолго. Уже в 1953 году, в связи с масштабным сокращением Вооруженных Сил СССР, в армии осталось всего одиннадцать отдельных рот специального назначения. Чтобы полностью оправиться от этого сильнейшего удара, зарождающемуся спецназу потребовалось около четырех лет. Только в конце 1957 года были сформированы пять отдельных батальонов специального назначения. А к нескольким оставшимся отдельным ротам в 1962 году присоединились десять бригад специального назначения. Эти бригады были набраны из кадров, поэтому в случае угрозы войны их штат мог быть быстро доукомплектован находившимися в запасе бойцами.

Следует отметить, что в спецназ ГРУ входят как офицеры, прошедшие специальный курс обучения, так и просто рядовые срочной службы. Однако, несмотря на это, спецназ ГРУ всегда мог практически на равных поспорить с теми спецподразделениями, которые комплектовались исключительно из



Спецназ ГРУ в Чечне.



**Снова Чечня, и снова боец спецназа ГРУ.
На этот раз снайпер.**

офицеров. Дело в том, что еще на уровне военкоматов для службы в спецназе отбираются наиболее способные призывники — лучшие из лучших.

Для подготовки офицеров в 1968 году в **Рязанском воздушно-десантном училище** был создан **Факультет специальной разведки**, которому целиком подчинялась **девятая рота**. Офицеров спецназа с самого начала готовили лучшие преподаватели по уникальным профессиональным методикам. О высоком уровне подготовки косвенно свидетельствует следующая история. Самый первый состав девятой роты был набран из числа остальных восьми рот, где обучали офицеров для воздушно-десантных войск. Естественно, командиры этих рот совсем не хотели расставаться со своими отличниками и отправляли во вновь созданное подразделение самых посредственных бойцов. Но даже это не помешало девятой роте вскоре стать лучшей в училище.

Навыки, которые давали будущим офицерам спецназа, значительно отличались от тех, что получали их коллеги из прочих рот. Каждый курсант углубленно изучал один из четырех языков — английский, немецкий, французский или китайский, получая в итоге диплом переводчика. Крайней серьезностью отличались и занятия по боевой и тактической подготовке.

С 1981 года на место девятой роты пришли тринадцатая и четырнадцатая. А в 90-х годах, через некоторое время после объявления суверенитета Украины, факультет специальной разведки Рязанского училища был объединен с разведывательным факультетом бывшего **Киевского общевойскового командного училища**. Вместе они и составили спецназовскую школу, расположившуюся в Новосибирске. Все, кто окончил новое училище, становятся младшими офицерами спецназа. Через некоторое время многие из них продолжают повышать квалификацию на **Курсах усовершенствования офицеров разведки** и в **Военной академии им. Фрунзе**, после чего становятся офицерами старших чинов.

Очень серьезно организована подготовка и в самих подразделениях спецназа ГРУ. В отличие от обычных армейских подразделений, в спецназе намного меньше «хозработ» и строевой подготовки. Все внимание направляется исключительно на боевую подготовку и постоянную отработку полученных навыков. Тут следует еще сказать, что в спецназе ГРУ практически нет людей, которых приходилось бы готовить «из-под палки» — почти все бойцы стремятся к самосовершенствованию, зачастую изучая даже боевые приемы, не предусмотренные в программе подготовки.

Бойцы спецназа ГРУ принимали активное участие во множестве вооруженных конфликтов. Инструкторы из его состава нередко направлялись для подготовки армий государств-союзников. Значительную роль спецназа ГРУ сыграл и в Афганской войне. Наверняка многие помнят, что началась она со сложнейшей спецоперации по уничтожению афганского правителя **Хафизулы Амина**. Амин практически постоянно находился в своем дворце, превращенном в настоящую крепость с многочисленной и отлично подготовленной охраной. Захватить дворец и ликвидировать афганского диктатора было крайне непросто — до сих пор некоторые участники тех событий считают операцию по уничтожению Амина «чистой воды авантюрой». И, тем не менее, эта авантюра удалась. Многие относят успех операции исключительно на счет подразделений специального назначения КГБ «Гром» и «Зенит» (будущие «Альфа» и «Вымпел»), забывая про огромную заслугу спецназа ГРУ. А ведь без его участия блестяще проведенная операция вряд ли бы увенчалась успехом. Более чем за полгода до исторического штурма был создан так называемый «Мусбат» (он же — Мусульманс-

кий батальон, он же — 154-й отдельный отряд специального назначения), в который вошли бойцы из многих подразделений спецназа ГРУ, объединенные по главному признаку — все они были мусульманами. Этот отряд был тайно внедрен в охрану дворца Амина, состоявшую из трех «поясов»: во внешнем «поясе» стояла мощная вооруженная бригада, внутренним «поясом» — личная гвардия Амина, а между ними поместился «Мусбат», ставший впоследствии своего рода троянским конем. В день штурма часть бойцов «Мусбата» блокировала внешний «пояс» охраны, остальные же доставили советских спецназовцев к дворцу Амина и поддерживали их в бою. Операция завершилась успехом, и вечером **27 декабря 1979 года** Амин был убит. Примерно в это же время на аэродром Баграм прибыли первые самолеты с бойцами Псковской и Витебской дивизий ВДВ, которые быстро установили контроль над ключевыми объектами Кабула.

Через несколько дней после штурма «Мусбат» вывели из Афганистана. Бойцы получили короткую передышку, после которой доукомплектованный отряд вновь ждала работа. 154-й отряд был во второй раз введен в Афганистан, где вместе с другими отрядами спецназа ГРУ активно участвовал в начавшихся боевых действиях. Следует отметить, что во время афганской войны командование далеко не всегда использовало спецназ по прямому назначению. Тяжелая и изнурительная партизанская война быстро выявила все огрехи в тактике Советской Армии, а исправлять ошибки и затыкать дыры в стратегии штаба пришлось спецназу ГРУ, подразделения которого были наиболее подготовленными в армии. Спецназовцам пришлось решать самые разнообразные задачи, начиная с охраны транспортных колонн и заканчивая организацией засад на караваны и отряды противника. Естественно, что с ходу успешно выполнять нехарактерные задачи спецназу удавалось далеко не сразу, поэтому так часты были потери и провалы. Однако со временем спецназовцы приспособились к новым условиям и вскоре стали настоящей головной болью для противника. О том, насколько серьезно относились к спецназу ГРУ, свидетельствует следующий факт. Когда какая-нибудь из групп спецназа во время выполнения своей задачи в азарте сражения пересекала границу соседствовавшего с Афганистаном Пакистана и продолжала действовать на его территории, пакистанские пограничники обычно предпочитали не противодействовать русским, а отступить под добру-поздорову.

После распада СССР спецназ ГРУ понес немалые потери. Несколько бригад оказались в подчинении правительств бывших союзных республик, а ныне — суверенных государств. Оставшиеся в России подразделения принимали участие во множестве военных конфликтов на территории бывшего СССР. Не обошлось без спецназа и в чеченских кампаниях. Тут снова повторился афганский опыт. Вновь непригодность армии к контрпартизанским действиям пришлось компенсировать навыками подразделений специального назначения. Однако спецназ ГРУ в очередной раз доказал, что не зря носит звание элитного подразделения. Один раз опытный офицер-кинолог, которому в Чечне довелось работать бок о бок со спецназовцами, отзывался о них так: «*Это были настоящие псы войны*». Из уст кинолога подобная фраза трудно воспринять иначе как комплимент.

Сегодня бойцы спецназа ГРУ продолжают активно действовать не только в Чечне — подразделениям подобного уровня работа находится и в мирное время. Однако подробности этой работы мы с вами узнаем не скоро — военная тайна, понимаете ли.



**Оставаться незаметным —
одно из важнейших умений спецназовца.**

Спецназ ВМФ

Первые попытки создать в составе военно-морского флота специальные разведывательно-диверсионные подразделения, использующие водолазное снаряжение, были предприняты во время Второй мировой войны. Одним из подобных подразделений стала **Рота особого назначения**, сформированная на Балтийском флоте в августе-сентябре 1941 года, в которую вошли ученики Выборгского водолазного училища. Позже подобные подразделения были созданы на Тихоокеанском и Черноморском флотах. Морской спецназ быстро доказал свою способность успешно выполнять самые разнообразные задачи: начиная с разведки и диверсий на территории противника и заканчивая подъемом ценных документов с затонувших кораблей. Но, несмотря на это, по окончании войны разведывательно-диверсионные подразделения ВМФ было решено расформировать «за ненадобностью».

Возрождать морской спецназ принялись лишь в начале 50-х годов. Тогда за несколько лет на всех основных флотах (Черноморский, Балтийский, Тихоокеанский и Северный) были созданы **Морские разведывательные пункты**, предназначенные для подготовки бойцов спецназа ВМФ (намного позже, в 1969 году, небольшой аналогичный пункт был создан и в составе Каспийской флотилии). Рождение этих пунктов было очень трудным. Не хватало всего: технических средств, финансов и даже опытных инструкторов. Поэтому по-настоящему полноценными боевыми единицами Морские разведывательные пункты стали только в начале 60-х годов. Примерно к этому же времени на вооружение спецназа ВМФ стали активно поступать спецсредства: подводные буксировщики, мины, контейнеры для транспортировки оборудования и людей и т.д.

Здесь следует отметить, что спецназ ВМФ многие относят к спецназу ГРУ. Отчасти это действительно так: морской спецназ подчиняется ГРУ через разведуправление флотов. Однако между самим спецназом ВМФ и спецназом ГРУ куда больше различий, чем сходств. Существенно разнятся внутренняя структура, область боевого применения и общая подготовка, которая, кстати, всегда находилась на впечатляющей высоте. Об этом говорит тот факт, что именно бойцы ВМФ в свое время занимались подготовкой водолазов для знаменитого подразделения специального назначения КГБ «Вымпел». Морские спецназовцы разрабатывали и оттачивали уникальные приемы, такие как, например, прыжок с парашютом на воду со сверхмалой высоты (около ста метров). При этом парашютист был одет в водолазное снаряжение, что позволяло ему приступить к действиям сразу же после приводнения. Спецназ ВМФ регулярно проводил совместные учения с ПДСС (Противодиверсионные силы и средства — подразделения в составе ВМФ, задачей которых является противодействие диверсиям на флоте), проверяя прочность морских границ, «минируя» и «угоня» корабли. В подобных учениях боевые пловцы практически всегда одерживали верх. Проводил спецназ ВМФ и «экзотические» тренировки, вроде отра-



Тренировка бойцов спецподразделения МВД «Русь».

ботки операции по освобождению захваченного террористами корабля. Помимо учебных задач приходилось решать и реальные — например, именно водолазы спецназа ВМФ работали на затонувшем 31 августа 1986 года теплоходе «Нахимов». Перед боевыми пловцами стояла совсем не боевая задача — достать тела тех, кто не смог спастись.

Распад СССР чуть не привел к инциденту, который был бы впи-

сан в самые черные страницы истории спецназа. 17-я бригада специального назначения ВМФ, входившая в состав Черноморского флота, была передана во флот Украины. Россия лишилась одного из лучших подразделений ВМФ, подготовка которого заметно выделялась даже на фоне других отрядов спецназа. Это был сильный удар, причем не только для России, но и для самой 17-й бригады. Часть покинуло множество отличных специалистов, которые предпочли украинской присяге службу в расположенных на территории России частях спецназа ВМФ. Оставшиеся спецназовцы большую часть времени просиживали штаны — денег на практические занятия не было. Уровень подготовки части стремительно падал. Однако к лету 1995 года, когда раздел Черноморского флота в очередной раз привел к обострению отношений между Россией и Украиной, бойцы бригады все еще обладали навыками, достаточными для того, чтобы с высокой вероятностью успеха выполнить приказ, поставленный перед ними Украинским командованием. Согласно ему,



«Для них нет непроходимых дорог — это точно про спецназ».

из бойцов бригады было набрано 15 отлично вооруженных групп, которые выдвинулись к месту базирования Черноморского флота. В случае дальнейшего ухудшения положения эти группы должны были воспрепятствовать выводу кораблей в море и захватить штаб Черноморского флота, охранявшийся частями российской морской пехоты. Известно, что большинство бойцов спецназа в душе были не согласны с позицией командования и совсем не хотели воевать против людей, с которыми они еще совсем недавно служили в одной армии. Но в случае получения приказа на силовое воздействие он был бы выполнен, послужив началом небольшой войны в Севастополе. Однако все обошлось — инцидент уладили на дипломатическом уровне.

Несмотря на потерю 17-й бригады, Россия до сих пор обладает отлично подготовленными частями спецназа ВМФ. Это была тяжелая утрата, но морские разведывательные пункты остальных флотов смогли ее восполнить. Пришлось бойцам спецназа ВМФ и «понюхать порохи». Несмотря на исключительно сухопутный характер второй Чеченской кампании, там нашлось место и боевым пловцам. На некоторое время они были введены в состав морской пехоты и служили в качестве разведывательных подразделений.

На сегодняшний день, по официальным данным, спецназа ВМФ в Чечне нет.

«Вымпел» и его наследники

В начале 80-х годов в Афганистане работало два штатных подразделения специального назначения КГБ: «Каскад» и «Омега». В то же время в КГБ обсуждалось создание собственного штатного спецназа. Его планировалось использовать для выполнения разнообразных операций за границей СССР: начиная с разведки и диверсий и заканчивая подготовкой государственных переворотов. 19 августа 1981 года состоялось закрытое заседание Политбюро, на котором было принято окончательное решение о создании подразделения специального назначения — «Вымпел».

«Вымпел» сразу же стал элитой спецназа. К будущим бойцам отряда предъявлялись жесточайшие требования: начиная с отменного физического и психологического состояния и заканчивая высоким уровнем интеллекта. Еще одно обязательное качество — умение неординарно мыслить, импровизировать и быстро находить выходы из любого критического положения. Естественно, что люди, обладавшие подобным набором качеств, встречались крайне редко. Поэтому будущих спецназовцев набирали первым делом из опытных сотрудников КГБ, а также выпускников армейских и гражданских вузов. Причем на первых порах к человеку старательно «присматривались» и только потом предлагали стать кандидатом в отряд. При этом требования были настолько высоки, что финальную стадию отбора проходил только один кандидат из тридцати (!).

Первый состав «Вымпела» в общей сложности нас-



Бойцы «Вымпела» в зимнем камуфляже.



читывал от ста до двухсот человек. С каждым из них по индивидуальной программе подготовки работали лучшие специалисты, причем не только из СССР. Бойцы побывали на стажировках в Никарагуа, Анголе, Мозамбике, Вьетнаме и на Кубе. Были в программе подготовки и поездки в Афганистан, где в то время можно было получить бесценный боевой опыт. Имели место и случаи неофициальной «стажировки» в подразделениях армий вероятного противника — стран НАТО.

В зависимости от программы и индивидуальных способностей бойца его подготовка занимала от двух до пяти лет. Впрочем, даже вошедшие в состав «Вымпела» бойцы ни на секунду не прекращали тренировок. Это были истинные гении своего дела, чьи боевые качества одновременно вызывали страх и уважение. В случае начала войны вымпеловцы могли в короткие сроки дезорганизовать тыл противника, проведя ряд дерзких диверсий на важнейших гражданских и военных объектах. Они в совершенстве владели практически всеми видами оружия, производимого в мире, великолепно знали языки и обычаи тех стран, в которых предполагалось действовать. Скрытно проникнуть на отлично охраняемый военный объект, захватить и грамотно допросить пленного, спровоцировать массовые беспорядки, быстро оказать медицинскую помощь в тяжелых условиях — для вымпеловцев не было проблемой. Внутри отряда существовало строгое распределение по специализациям. Кто-то готовился на боевого пловца, кто-то изучал скалолазание, а кто-то был великолепным парашютистом — максимальный же успех достигался при действиях в четко слаженной группе, где были представители всех спецназовских специальностей. Впрочем, даже один безоружный боец «Вымпела» мог доставить множество проблем противнику. Он мог самостоятельно изготовить оружие из материалов, продававшихся в гражданских магазинах, и даже уметь вывести из строя атомную электростанцию с помощью *простой монеты*.

Официально считается, что «Вымпел» не участвовал ни в одной боевой операции, но, несмотря на это, его личный состав постоянно находился в местах, где велись войны, исполняя роль инструкторов, консультантов или просто наблюдателей. Работали офицеры подразделения и на территории вероятного противника, изучая военные объекты и разведывая пути их захвата и уничтожения. На территории СССР «Вымпел» регулярно участвовал в проверках систем безопасности важнейших военных и гражданских объектов страны. Нередко эти проверки заканчивались тем, что десяток спецназовцев оставлял с носом милицию и КГБ целых городов и районов.

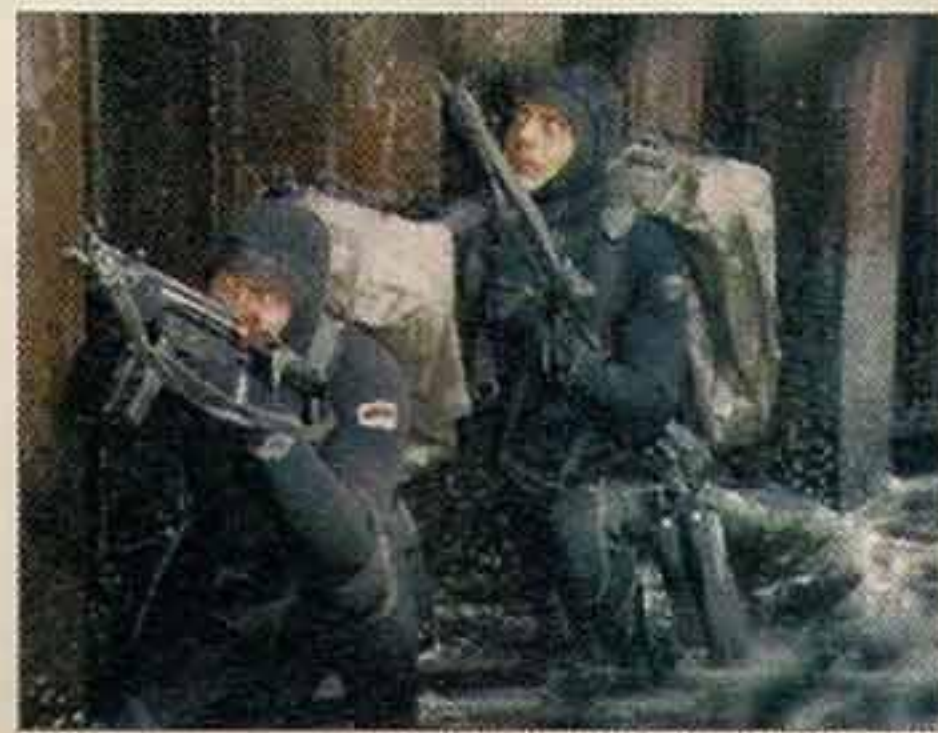
Очень трудно пришлось «Вымпелу» в 90-е годы. Перестал существовать могущественный аппарат КГБ, место которого заняли другие структуры.



Всего за один год «хозяевами» «Вымпела» побывали: Межреспубликанская служба безопасности, Агентство федеральной безопасности и Министерство безопасности. Постепенно менялся и характер задач подразделения. Новой России было уже не до имперских амбиций, поэтому главной задачей стало обеспечение внутренней безопасности. Вымпеловцы начали осваивать борьбу с терроризмом. И освоили — первые же учения, прошедшие в 92-93 годах, окончились с блестящими результатами.

Однако об этих результатах никто не вспомнил, когда одно из лучших подразделений российского спецназа было решено расформировать. Два раза — в 91 и 93 годах — «Вымпел» вместе с «Альфой» (еще одно антитеррористическое подразделение) получал приказ на штурм Белого Дома. Оба раза элитные подразделения отказывались. Простили только «Альфу»... 23 декабря 1993 года указом президента Ельцина Министерство государственной безопасности было расформировано. «Вымпел» был переименован в «Вегу» и подчинен Министерству внутренних дел (МВД). Бойцы элитного подразделения сочли это оскорблением. В подчинении МВД осталось служить лишь чуть больше четверти вымпеловцев, остальные перевелись в другие спецподразделения и спецслужбы или подали в отставку. Небольшой группе бойцов, по слухам, даже предложили работать в одном из частных агентств безопасности из США. Спецназовцы ответили отказом.

Для «Вымпела», превратившегося в «Вегу», наступили трудные времена. Однако и в составе МВД это подразделение показывало отличные результаты. А в 1995 году, когда в составе Федеральной службы контрразведки (ФСК, ныне — Федеральная служба безопасности, ФСБ) был создан Департамент по защите конституционного строя и борьбе с терроризмом, о «Вымпеле» наконец-то вспомнили и передали его в подчинение контрразведчикам. Подразделение было переименовано в управление «В», однако практически до сих пор по старой памяти его называют «Вымпелом». Переход в ФСК стал началом возрождения. В подразделение вернулось немало бывших бойцов, появилось и молодое пополнение. Работать вымпеловцам предстояло бок о бок с бойцами управления «А» (больше известно как группа «Альфа»), а чуть позже оба этих управления вошли в состав Центра специального назначения ФСБ, где и находятся до сих пор. Основной специализацией управления «В», равно как и управления «А», стала борьба с терроризмом. При этом специализация вымпеловцев в мирное время — антитеррористические операции на атомных объектах. В военное же время их задачи меняются на захват и уничтожение тех же объектов противника.



За несколько лет у бойцов управления «В» уже накопился внушительный опыт по новой специализации. Было множество командировок в Чечню и действия на территории самой России. Многие средства массовой информации считают успешную нейтрализацию террористов, захвативших осенью прошлого года театральный центр на Дубровке, целиком заслугой «Альфы». Однако это не совсем так — в штурме принимали участие и «вымпеловцы», роль которых была, по крайней мере, не меньше роли управления «А».

Также известно, что сейчас в России воссоздают и подразделение, задачи которого будут практически аналогичны тем, что выполнял «Вымпел» в советские времена. Это подразделение подчиняется Службе Внешней Разведки (СВР) и носит название «Заслон». К сожалению, информации о новом спецподразделении крайне мало. Известно только, что кандидаты в «Заслон» проходят очень жесткий отбор и что с финансированием и оснащением подразделения нет никаких проблем. Вся прочая информация засекречена.

Впрочем, всю правду о «Вымпеле» в 80-е годы также знали лишь единицы.



В статье удалось рассказать далеко не о всех подразделениях специального назначения России. Пусть несколько запутанной, но несомненно мощной структурой спецподразделений обладает МВД. Есть спецназ у Министерства юстиции и Государственного управления исполнения наказаний. Еще несколько спецподразделений находятся в процессе активного создания.

Увы, но для подробного рассказа о всей разношерстной массе «суперсолдат» банально не хватает журнальных страниц. Впрочем, «Игромания» обещает это компенсировать, и, скорее всего, уже в следующем номере появится более чем подробная статья об одном из самых знаменитых спецподразделений не только в России, но и во всем мире — легендарной «Альфе». А кроме того, в том же номере планируется материал и про компьютерную игру «Проект АЛЬФА», над которой в поте лица трудятся зеленоградские парни из компании MiST Land. ■



РОГА И КОПЫТА

НОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О WINDOWS LONGHORN

Прошло всего два месяца с момента публикации на страницах "Мании" (второй номер за текущий год) статьи о новейших "форточках", а уже появилась новая информация о самой загадочной операционной системе от Microsoft — Longhorn. "Длинный рог" на глазах обрывает сплетнями и слухами. Произошло несколько любопытных событий. Одно из них — выход нового альфа-билда 4008. Вместе с новым билдом появились интересные новости о будущей операционке. В частности, немного прояснились сроки ее выхода. Раньше второй половины 2004 года ждать ее не стоит. А жаль. Но уже сейчас можно сделать несколько предположений о том, какой будет полная версия этой ОС.



Страсти по ядру

Longhorn основана на ядре NT версии 5.2. Для справки: Windows XP была основана на NT 5.1, как и Windows XP Media Center Edition. Операционка далекого будущего — Blackcomb — будет базироваться на NT 6.0. Из этого можно сделать любопытное умозаключение. Все самые кардинальные новинки мы увидим не раньше 2006 года, когда выйдет призрачный Blackcomb. Глубинная же механика Longhorn будет отличаться от Windows XP не столь значительно.

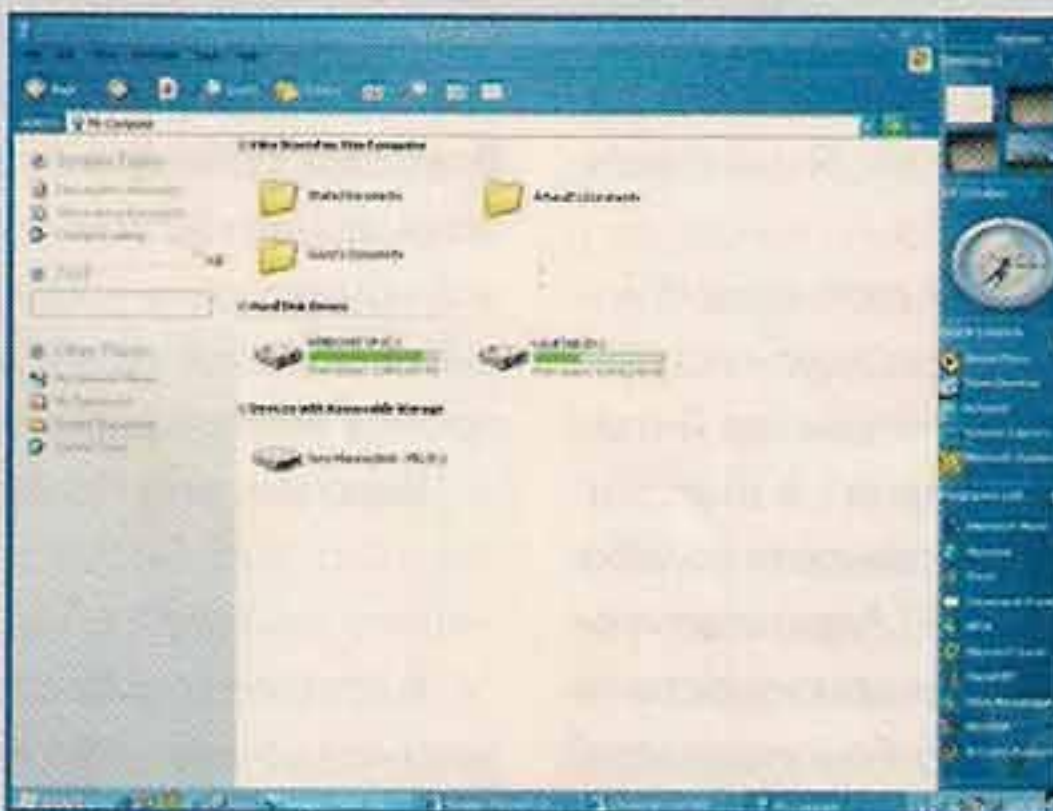
Как вы уже знаете (если еще не, то бегом на наш компакт, читать статью из второго номера), файловая система Longhorn представляет собой базу данных на основе языка запросов SQL (это один из лучших языков для обработки таблиц). С одной стороны, такая файловая система очень надежна (реверанс в сторону файловых систем из Unix). Но есть другая сторона. Файловая система на основе SQL — не ноу-хау Microsoft. Разные фирмы пытались внедрить подобные системы еще лет пять назад и пытаются до сих пор. Проблема в том, что файловая система, организованная в виде базы данных, будет ну очень ресурсоемкой. Основная нагрузка ложится на процессор, хотя и дисковой подсистеме достанется. Возможны два варианта. Либо спецы из Microsoft так доведут до ума эту технологию, что она будет летать даже на слабых компьютерах, либо просто надеются на то, что к моменту выхода новой операционки компьютеры "дорастут" до нужного уровня. Куда деть лошадиные гигагерцы новых Centrino и Athlon 64? Как куда — послать их воровать новую файловую систему от Microsoft. Не пропадать же добру. В WinFS (так



официально называется новая файловая система) будут применяться некоторые наработки из СУБД Yukon. Это другая разработка Microsoft, которая скоро будет готова.

А теперь — затаите дыхание. Готовы? В Longhorn не будет реестра! Вся информация о приложениях и их настройках отныне интегрирована непосредственно в файловую систему. Значит ли это, что теперь можно будет переносить любые программы с компьютера на компьютер без инсталляции? С выходом Longhorn увидим.

Графический интерфейс Longhorn основан на GDI+ v.2 с использованием DirectDraw 9. Для украшения интерфейса используется альфа-прозрачность, мультитекстурирование, анизотропная фильтрация и система сжатия текстур. По словам представителей Microsoft, интерфейс окончательной версии Longhorn будет изобилует трехмерными кнопками и всяческими полупрозрачными рюшечками. Впрочем, об этом чуть ниже. Самое приятное, что все эти красоты обрабатываются акселераторами! Из этого уже сейчас многие делают выводы, что на компьютерах без акселератора Longhorn даже не запустится... Это еще "не есть факт, мсье Дюк", но и не исключено.



Звуковая подсистема не отстает от графической по числу новшеств. Причем среди них есть действительно интересные. Например, в ядро Longhorn разработчики включают систему Universal Audio Architecture (UAA). А это значит, что базовые звуковые команды окажутся интегрированными прямо в ядро. Звуковая плата будет стандартизована как устройство. То есть все стандартные звуковые карты смогут работать вообще без драйверов.

Не менее интересна и другая концепция — Global Effects (GFX). Благодаря ей в систему

включены возможности позиционирования звука, компенсации качества акустики и фильтрации шумов. По сути GFX — это новая звуковая библиотека, которая, возможно, будет конкурировать с EAX и A3D. Ох и замучают Microsoft правозащитники... Ведь GFX будет с самого начала включена в ядро, что дает ей громадное преимущество. Хотя возможно, что GFX недалеко уйдет от DirectSound, и тогда за судьбу EAX и A3D можно не беспокоиться.

Еще одна примочка новой операционки — AV Policy — внесет в процесс воспроизведения звука толику интеллектуальности. Например, если вас вызывают по конференц-связи, система автоматически уменьшит громкость музыки в Media Player. AV Policy даже можно будет настраивать по своему вкусу.

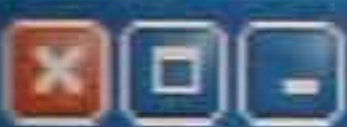
Другая разработка Microsoft, A/V Glitch Elimination, повысит быстродействие программ, ориентированных на звук и видео, предоставляя им большие привилегии по работе с системными ресурсами (процессорами, памятью и дисковой подсистемой). Из мелочей: максимальная частота дискретизации звука, поддерживаемая ядром, поднимется до 192 кГц, появится новый многоканальный стандарт сжатия звука WMA Pro и система защиты от копирования WM D-DRM. Насколько все это окажется полезным и эффективным, покажет время.

По словам Джима Олчина, вице-президента Microsoft, в Longhorn может появиться возможность "горячего" наложения заплат. Разнообразные патчи можно будет устанавливать "на лету", и они будут вступать в силу без перезагрузки. Джим мечтает о системе, которую вообще не надо было бы выключать.

Любопытная ситуация намечается. Как только концепция "единого электронного компьютера" стала материализовываться во что-то конкретное, ведущие игроки на информационном поле предложили свои, совершенно различные решения. Пока группа корпораций вроде Sony пытается построить электронный дом вокруг "умного" телевизора, Билл Гейтс упорно продвигает великий и нерушимый компьютер. Операционной системой, которая должна взвалить на себя непосильную ношу ублажения домохозяек, должна стать Longhorn, ну или в крайнем случае Windows XP Media Center Edition. Интересно, кто победит?

Для поддержки концепции "умного дома" в Longhorn внедрят несколько специальных компонентов. О них рассказал на WinHEC





(Windows Hardware Engineering Conference — ежегодная конференция, которую Microsoft проводит в просветительских целях) Майк Тютонги, вице-президент подразделения Windows eHome Division. Это возможности связи и коллективной работы нового поколения, потоковая пересылка аудио/видеоматериалов, встроенные функции связи между устройствами и упрощенные методы организации сетей. Longhorn сделают совместимой с новыми адаптерами ТВ/клиент, которые обеспечат интеграцию мультимедийных компьютеров следующего поколения в «экосистемы связанных устройств». Очевидно, речь идет о сетях с новой топологией. И, конечно, Longhorn сможет работать с любимым «гаджетом» Билла Гейтса — интеллектуальными мониторами Mira версии 2.0, которые появятся в продаже в конце 2003 года (предположительно, по баснословным ценам). Для тех, кто не знает: речь идет о новой разновидности монитора, который может передавать видео, подключаться к компьютеру по беспроводной связи (802.11 или Bluetooth), управлять бытовыми приборами и т.д.

В прошлом году Microsoft приобрела акции компании Groove Networks на 51 миллион долларов. К чему бы это? Groove Networks работает над технологией связи P2P, которую используют файлообменные сети и системы распределенных вычислений. Нарботки этой компании будут использоваться в сетевом коде Longhorn и принесут с собой несколько новшеств. В частности, рабочие группы смогут делиться на единицы более низкого уровня — subworkgroup.

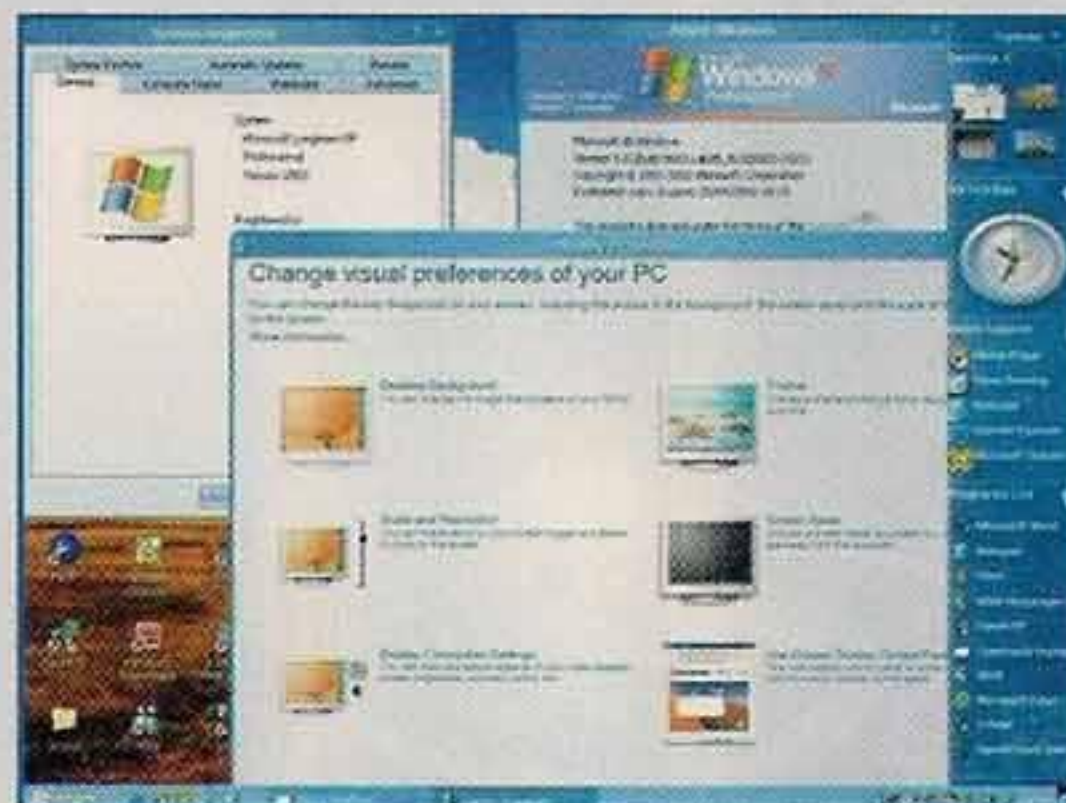
В Longhorn наконец-то появится полноценная поддержка Serial ATA. В Windows XP этот порт тоже поддерживался, но довольно криво: нельзя было подключать больше одного винчестера к каналу, не работало «горячее подключение». В финальной версии мы увидим еще один интересный интерфейс — IEEE-1394b. Он предназначен для подключения к компьютеру периферийных устройств, работающих на огромной скорости — до 0.8 Гб/с. С его помощью можно также организовывать небольшие локальные стомегабитные сети. И на сладкое: в Longhorn обещают встроить возможность записи DVD-RAM, DVD-R/-RW и DVD+R/-RW. Windows XP могла только читать эти форматы. Ну а новый формат Mt. Rainier призван упростить взаимодействие с DVD-приводами.

Унесенные интерфейсом

Парадоксальная ситуация. Когда на различных «левых» новостных сайтах начали появляться пачки скриншотов якобы из Longhorn, ведущие российские интернет-обозреватели во весь голос заявляли о том, что-де это подделка и там из всех щелей так и лезет Photoshop. Однако сами скрины копировали себе в галереи. Вышли первые официальные

альфа-билды, и оказалось... что все эти образцы нового интерфейса реальны! Например, в окне Мои рисунки действительно отображается китаяночка с фотоаппаратом.

В Проводнике нас ждут довольно значительные изменения. Большая часть его интерфейса сделана с использованием языка программирования XML. Область просмотра папок разделена на три части. Слева — обычная панель типичных задач, только слегка переработанная. В нее интегрирована строка поиска, работать с ней теперь намного проще, чем в Windows XP. Возможно, полноценная система поиска тоже будет, но в альфе ее нет. На этой же панели появилась очень удобная опция — открытие файла с помощью разных программ.



Верхнюю часть Проводника занимает новая панель предпросмотра. Ее содержание зависит от того, в какой папке вы сейчас находитесь. В некоторых папках вы увидите только картинку, а в некоторых — развесистые элементы управления. Например, в окне Мои рисунки на панели предпросмотра находятся опции показа слайдов, создания альбомов и даже записи DVD. На этой же панели содержится детальная информация о выделенном файле. В альфа-версии выделенные файлы или папки начинают «дрожать». Надеемся, что этот эффект можно будет отключить. На панели предпросмотра помимо всего прочего располагается список быстрого перехода. Мелочь, а приятно.

Переходим к самой разрекламированной части Longhorn — знаменитой боковой панели Sidebar. С момента предыдущей публикации о Longhorn на страницах нашего журнала появились новые подробности о работе этой панели. Оказывается, на ней можно размещать не строго регламентированный список «подложек». Новые опции могут добавляться на нее в качестве плагинов. Это значит, что после выхода Longhorn нас захлестнет волна Sidebar-плагинов от сторонних производителей и даже народных умельцев. Возможно, даже появятся мини-игры, встроенные в боковую панель.

Пока что для Sidebar доступны следующие плагины: панелька опций (похоже, ее нельзя будет убрать), менеджер десктопов, красивые часы, слайд-шоу, список часто используемых программ, панель быстрого запуска, которая перекочевала сюда с панели задач, и панель расши-

ренного поиска. В прошлом году на Financial Analysts Meeting представитель Microsoft поместил на Sidebar панель биржевых котировок MSN Money Central. Кроме того, на боковую панель можно будет поместить кнопку Пуск. Тогда панель задач можно закрыть и благополучно забыть о ней. Но это все в теории. А на практике один из тестеров поработал минут двадцать с этой боковой панелью, да и закрыл ее. Ведь она занимает на экране довольно много места. При экранном разрешении меньше 1024x768 с этим могут возникнуть проблемы. Видимо, скачивается привычка. Тогда Microsoft придется долго и кропотливо нас переучивать.



В остальном интерфейс Longhorn изменится мало. Разве что стартовый экран немного переформируют. Пользователи смогут объединять документы, адреса, контакт-листы интернет-пейджеров и многое другое в единую базу данных с возможностью быстрого поиска. По некоторым сведениям, эта база данных будет интегрирована в файловую систему. Система станет, что называется, внимательнее и заботливее. Если вы находитесь на работе, Longhorn сама перенаправит вам телефонные звонки и электронную почту. Личная переписка отныне защищена мощной криптосистемой. Даже неподготовленные пользователи смогут легко организовывать конференции и онлайн-собрания, создавать веб-страницы, выводить цифровые версии журналов и газет на монитор в аналогичном реальному виде и многое другое. Новый медиаплеер Windows Media Player Corona будет поддерживать технологии Digital Media 9, Windows Media Mira, Windows Media Freestyle, Windows Movie Maker 2.0. Все это объединится в Домашнюю Развлекательную Систему. В Longhorn встроит полноценную поддержку DirectX 9.0. А на страже «родины» встанет программно-аппаратный комплекс защиты Palladium. Полная идиллия. Посмотрим, как это будет выглядеть на практике...



Windows Longhorn — ведущий проект Microsoft. Билл Гейтс считает эту операцию достаточно сложной для реализации. «Создать столь сложную программу — все равно что несколько раз подряд попасть пальцем в небо», — говорит он. Ладно, цельтесь, лишь бы не промахнулись. Ведь расплачиваться за все, как всегда, придется пользователям. Но уже сейчас можно сказать точно: за Longhorn будущее. Уже в ранних альфа-версиях система доказала, что она как минимум не хуже Windows XP. И пусть ценность отдельных нововведений весьма сомнительна, можно быть уверенным, что мы получим удобную и надежную операционку. «Моя главная цель, — говорит Билл Гейтс, — заключается в создании такой операционной системы, после установки которой пользователь сможет сказать только: «Ух ты!»

Сдержит ли Билл свои обещания? В середине лета должна выйти бета-версия Longhorn — и тогда мы посмотрим, что скрывает от нас Microsoft. ■

Longhorn Smartbar

Ждать выхода Longhorn еще долго... Но некоторые возможности новой операционки от Microsoft вы можете попробовать уже сейчас благодаря замечательной программке от нашего соотечественника — Евгения Филатова. Она эмулирует знаменитый Sidebar. Забирайте утилиту с нашего компактa.

НОВОСТИ

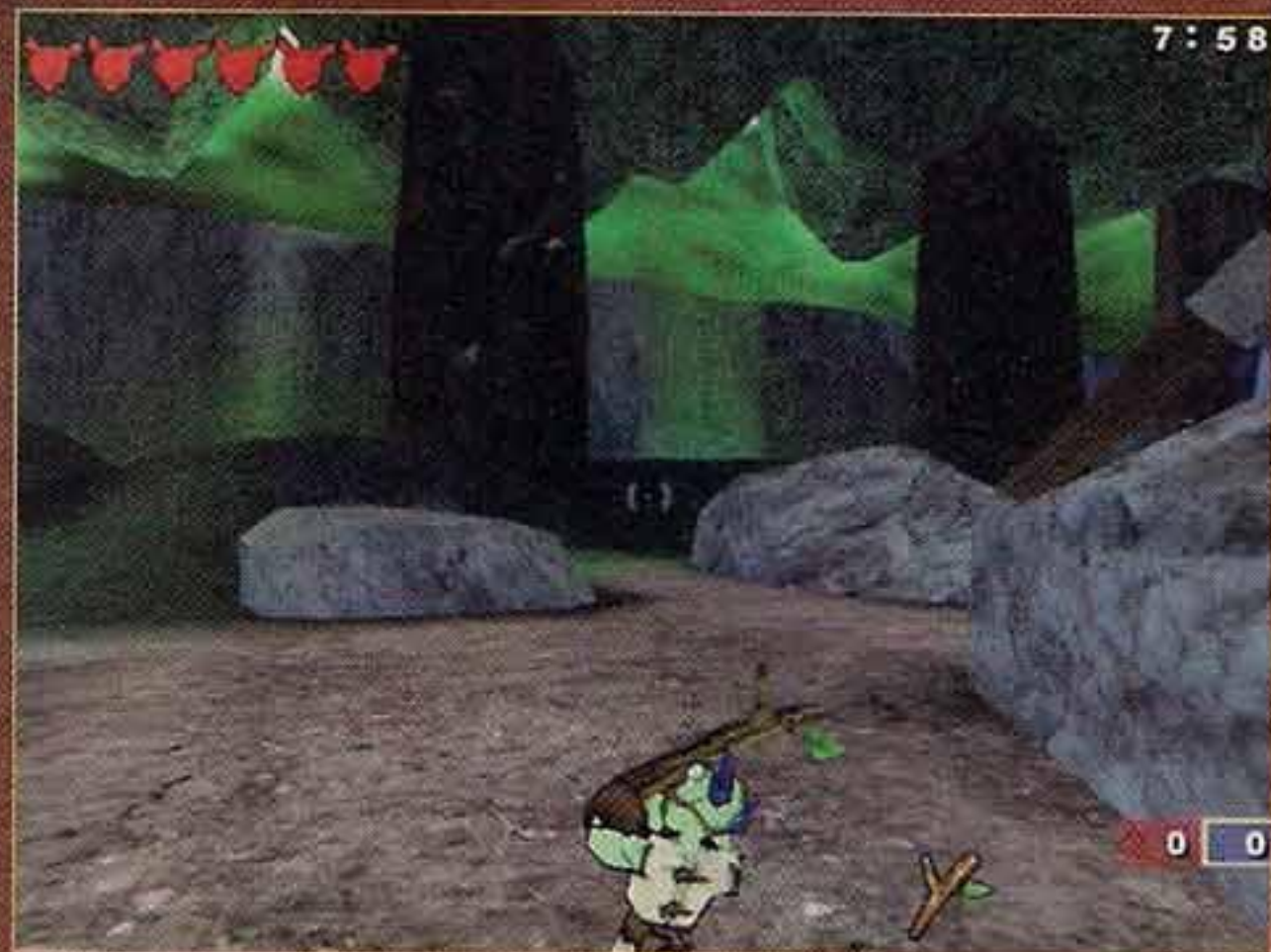
Quake III Arena

www.planetquake.com/syn


Мрачное недалекое будущее, классический киберпанк, глобализация, власть мегакорпораций, каждый второй житель земли носит в себе хитрую электронную начинку... Модификация по мотивам древнего стратегического хита **Syndicate** от ныне уже покойной, а некогда великой компании **Bullfrog**. Модификация **Syndicate Arena** дает вам возможность почувствовать себя участниками футуристических мафиозных разборок с использованием новейшего вооружения. В комплекте новые карты, модели, звуки, несколько доступных классов игроков и прочее. Разумеется, все выдержано в соответствующем стиле.

www.planetquake.com/midgetwars

Инфантильность — не порок. Если вы устали от мрач-



ных квейковских застенков, затяжных боев и суровой статистики, хотите отдохнуть и расслабиться — к вашим услугам модификация **Midget Wars**. В главной роли выступают карлики с пулеметами, которые превосходно бегают, прыгают, кувыркаются и демонстрируют другие акробатические навыки. Презабавнейшая озвучка, соответствующие модели персонажей, уровни, выполненные в стиле приставочных аркад для дошкольников. Рекомендовано к употреблению даже в детских учреждениях. Налетай! Торопись! И т.д.

<http://dynamic.gamespy.com/~mbs>

Раз уж пошла такая, как говорится, пьянка, то вот вам и второй мультяшный веселый мод, именуемый **Ruin Hunters**. Продукт именитый, воспетый многими зарубежными изданиями, но не слишком известный у нас. Совершенно новая игра на старом движке — анимешно-фэнтезийная аркада с легким уклоном в RPG. Царство ярких красок и сочных цветов, восемь большеглазых персонажей, каждый со своими уникальными характеристиками. Вид от третьего лица, вносящий серьезные изменения в

QUAKE III ARENA

Q3Pong

www.teamreaction.com


▲ Мячик не только катается с огромной скоростью и многократно отскакивает от любых поверхностей, но еще и нещадно рвет на меле все живое, что попадется ему на пути!

Эта супероригинальная модификация совмещает в себе, казалось бы, несовместимые жанры: кровавый экшен и футбольный симулятор. Что получается в результате? Правильно — кровавый футбол. Футбол без ограничивающих правил, зато с несколькими мячами и возможностью убивать игроков. На уровне двое ворот, пара мячей и две команды. Цель — запузирить мяч во вражеские ворота и отправить в мир иной тех, кто пытается вам помешать, параллельно не давая забить гол в свои ворота. Мячиков — великое разнообразие, и каждый из них обладает своими уникальными характеристиками, вроде веса или упругости. С окружающими предметами, друг с другом и с игроками каждый мяч взаимодействует по-своему — в соответствии со

всеми законами физики, и даже на выстрелы из разного оружия реагирует по-разному. В комплекте поставляется четыре оптимизированные под этот мод карты, каждая из которых сама по себе является произведением искусства, идеальной комбинацией джамп-падов и "опасных зон", обеспечивающих головокружительные погони за вожаком мяча и столь же головокружительные полеты мяча за игроками.

В результате имеем необычайно динамичный и чертовски веселый мод, позволяющий побывать в шкуре футболиста-смертника, поучаствовать в народной забаве "догони меня кирпич" и от души посмеяться, обсуждая каждую прошедшую партию.

Рейтинг "Мании": + + + + +

UNREAL 2003 TOURNAMENT

Epic Bonus Pack

www.unrealtournament2003.com/dl_addon_epic_bonus.php

Не прошло и месяца с момента выхода в свет очень удачного **Map Bonus Pack** от **Digital Extremes**, как фанатов **UT2003** порадовала другая команда-разработчик этого культового экшена — **Epic Games**, выпустив **Epic Bonus Pack**. На этот раз дополнение к игре гораздо более объемное: помимо 10 новых карт (**DM-IronDeity**, **DM-IceTomb**, **BR-Canyon**, **DOM-Junkyard**, **DM-Rustatorium**, **DM-Ion1-Crash**, **DM-Ion1-Mixer**, **DM-Injector**, **CTF-Avaris**, **CTF-DoubleDamage**), игроков ждут три новых игровых режима

(**Last man standing**, **Mutant** и **Invasion**), два новых адреналин-комбо (**Pint-sized** и **Camouflage**), новые "голоса за кадром" и возможность управлять музыкой в игре.

А теперь давайте посмотрим, насколько качественно все выполнено.

Упомянутая выше возможность управлять музыкой — это встроенный плеер треков формата **UT2003**. То есть теперь вам необязательно играть на карте под ту музыку, которая к ней привязана: запускаете полюбившуюся вам композицию из игры — и вперед за фрагами.



Press [Fire] to join the match!

▲ Обогрелая кровью свалка разных железяк... что может быть романтичнее?

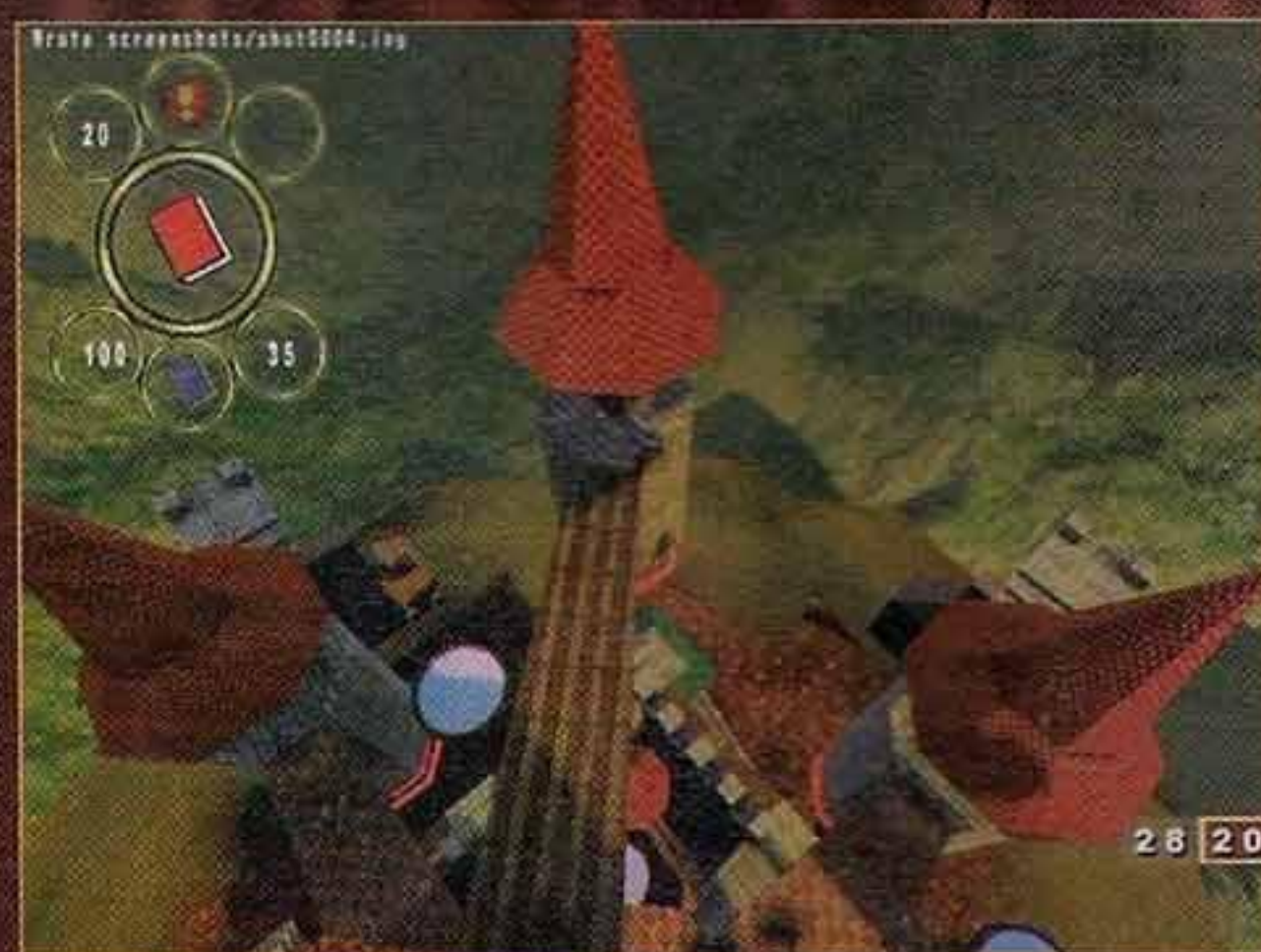
Новые голоса за кадром (Announcers) — *Evil*, *Female* и *Aroused*. Первый очень похож на оригинальный голос из UT2003, второй — просто женский вокал, ничем особенным не выделяющийся, а третий... гм... третий голос имитирует невероятно возбужденную женщину, сладко постанывающую на каждом слове. Не всегда натурально, но, по крайней мере, свежо. До уровня оригинального Announcer'a игры ни один из новых, на мой взгляд, не дотягивает, но для разнообразия вполне сойдут.

Оба новых адреналин-комбо служат для того, чтобы в игрока было сложнее попасть. Pint-sized делает модель играющего вдвое меньше обычного, а camouflaged накрывает игрока статической голограммой, которая, однако, до ног не дотягивается, так что придется часто приседать.

Новые игровые режимы порадовали еще больше. Last man standing пришел к нам из первого UT и совсем не утратил своей оригинальности и драйва. Куча оружия, растущее вместе со счетчиком фрагов здоровье, суровое отношение к кемперам и... в живых должен остаться только один!

Invasion обитает на обычных deathmatch-уровнях, по которым носится команда игроков, усиленно отбиваясь от орд монстров из первого Unreal. Чем больше проходит времени, тем больше монстров и тем круче их скилл. Респаун здесь происходит только в начале новой волны врагов, и то — если кто-то из игроков остался в живых. Хороший способ оторваться от взаимного уничтожения и встать спиной к спине с бывшими соперниками, совместно отражая инопланетные атаки.

Ну и наконец, режим Mutant. Тот, кто первый зарабатывает фраз, становится мутантом — тварью, находящейся под эффектами Invisibility, Agility и Berserk и ко всему прочему одаренной всем оружием с огромным боезапасом. Минус этого состояния — постоянно уменьшающееся здоровье, пополнять которое можно и нужно убийствами. Фраги при таком режиме игры зарабатываются либо мутантом, либо Bottom feeder'ами — игроками с самым маленьким счетом. Остальные мо-



привычную концепцию игрового процесса. Холодное оружие, в том числе и магическое, несколько видов бомб и мин, пара десятков заклинаний, разделенных на школы и солидный игровой сценарий в комплекте.



www.planetquake.com/cineplex

На ошибках, как говорится, учатся, причем желательно, чтобы это были ошибки чужие. Благодаря Quake Movie Community вы получаете доступ к сотням и даже тысячам чужих демов, от скромных дуэлей между двумя ламерами, до звездного часа какого-нибудь Fatal1ty. Наиболее удачные из своих демов можно загрузить на сервер и сделать их достоянием общественности. Помимо собственно демов, здесь вы сможете найти сюжетные ролики на движке игры с участием живых игроков, а также некоторый софт, необходимый для редактирования и монтажа демов.

Unreal Tournament 2003

www.unrealwarfarex.com/redorchestra



Не приходилось ли вам во время бесконечных баталий на футуристических аренах задумываться о том, что неплохо было бы бросить все эти пушки будущего, взять в руки советский ППШ и идти крошить фашистов где-нибудь на Днепре? Даже если не приходилось, все равно вам стоит уделить внимание моду Red Orchestra, посвященному событиям Второй Мировой войны. Мод этот, прежде всего, командный — готовьтесь занять сторону немцев или русских, закинуть за плечо старый добрый ППШ и сражаться на огромных картах, максимально точно имитирующих военную действительность тех времен. В Red Orchestra вам доведется попрыгать с парашютом, поводить самые разнообразные средства передвижения и участвовать в таких разновидностях многопользовательских ристалищ, как Objective, Capture the City, Rush to Victory и Fight to the Death (TDM). Мы же, со своей стороны, не оставим столь интересный проект без внимания и обещаем внимательно за ним следить.

Коллекция Клиффи Би

И снова мы с трепетом заглядываем на страничку великого и ужасного Клиффи Би в поисках лучших карт месяца. На этот раз вашему вниманию предлагается всего две карты — но зато какие!

DM-Hardcore

www.unrealplayground.com/download.php?mapid=2340



Что может быть лучше хорошей мясной карты? Вот и Клиффи Би думает, что абсолютно ничего. Разве что... по-настоящему ХАРДКОРНАЯ карта для deathmatch. Такая, чтобы в воздухе висел кровавый туман, чтобы каждый уголок ежесекундно озарялся вспышками выстрелов, чтобы игроки перед мониторами забыли обо всем на свете, кроме прицела и мельтешащих перед ними моделей оппонентов, ведущих бой не на жизнь, а на фраги. Мэтр утверждает, что

это одна из самых лучших карт для режима DM, в которые он играл, — не это ли лучший стимул для того, чтобы приобщиться к по-настоящему хардкорному месиву?

CTF-Raw

www.unrealplayground.com/download.php?mapid=2270

Вторая карта сегодняшнего выпуска станет местом для разборок в режиме CTF. Маленькая, да удаленькая — вот ее наилучшая характеристика. Лучше всего она подходит для баталий двое на двое — при шести игроках становится уже немного тесновато. По мнению Клиффи, автору этой карты удалось прекрасно уловить баланс между размерами и играбельностью, а "ржавая" и темная атмосфера не выбивается из общей стилистики игры, в то же время подчеркивая оригинальность этой небольшой карты.

http://overload.beyondunreal.com

Тем, кто в свое время играл Q-Zar, обязательно придется по душе мод **Overload**, недавно обновленный до версии 1.11. Вкратце, для общего ознакомления: у каждой команды есть **Goal** (Объект), который зажат где-то в глубине базы. У объекта 3000 жизней. Уничтожить чужой Объект — первостепенная задача каждой из воюющих сторон. Но не все так просто. Объект восстанавливает 10 жизней каждую секунду. Незамысловатая с виду концепция дает на выходе напряженные бои, позволяет реализовать коварный тактический планы и хорошо развивает "чувство локтя" у своих однополчан. Искателям всего нового — настоятельно рекомендуем.

www.planetunreal.com/unrealspeed

Воистину, движок **UT2003** универсален — как еще объяснить появление таких проектов, как **Unreal Speed**? В этом оригинальном моде вам предстоит колесить по специально созданным картам на автомобилях, оснащенных по последнему слову техники. Если кто-то встанет на пути, его всегда можно превратить в груды железа при помощи бортовых пушек, а наседающим сзади оппонентам обязательно понравятся ваши мины. Совсем недавно проект обновился до версии 1.3, в которой введена базовая поддержка ботов, новая карта, пара новых машин и выполнены некоторые прочие косметические изменения. Желаете совместить необыкновенное ощущение езды на высоких скоростях с параллельным превращением врагов в мясной фарш? Хотите превратить **UT2003** в гоночный симулятор? Теперь вы знаете, к какому модоу стоит обратиться.

www.unrealtournament2003.com/?downloads

Всем администраторам игровых серверов **UT2003** обязательно пригодится эта новость: разработчики нашей любимой игры выпустили новую версию (2199) выделенного сервера для **Linux** и **Windows**. Файл занимает 247 мегабайт в архиве и 780 мегабайт в распакованном виде, но зато позволяет поднять сервер даже тем гражданам, которые не обладают диском с оригинальной игрой. Правда, если вы захотите, чтобы ваш сервер был виден игрокам по всему миру, надо будет сгенерировать специальный ключ. Провести эту несложную операцию можно, например, по этой ссылке:

<http://ut2003master.epicgames.com/ut2003server/cdkey.php>

гут лишь охотиться на мутанта: убийство себе подобных ни к чему не приведет.

Все карты в новом **Bonus Pack** можно считать удачными, но четыре из них вызывают неподдельный восторг. О них и поговорим.

DM-IronDeity. Потрясающе оформленный уровень. Четкие текстуры, огромное количество полигонов на каждом объекте и общий футуристический дизайн так и просят остановить сечу и заняться созерцанием. Но как бы не так — динамика уровня, рассчитанного примерно на 10 человек, не прощает тех, кто топчется на месте.

DM-IceTomb. Просто красавица. Ледяная пещера с водопадами, глыбами льда вдоль стен и таинственно мерцающими россыпями кристаллов. Кажется, что у тебя самого изо рта вырывается пар и оседает инеем на мониторе. Тесные коридорчики, скоротечные схватки и отличный баланс карты обязательно придутся по вкусу всем поклонникам **UT2003**. Лучшая карта этого **Bonus Pack'a**.

DOM-Junkyard. Карта, стилизованная под свалку. Рассвет нового дня, озаоряющий изнанку цивилизации будущего,

— в этом что-то есть. Атмосфера подчеркивается потрясающей графической частью: налицо большое внимание к деталям, искусно нарисованные текстуры и, к сожалению, — резкое падение fps на слабых системах. Но — оно того стоит. В то же время, от визуальной стороны не отстает и игровой процесс — все то лучшее, что вы любите в режиме **DOM**, здесь присутствует в удвоенном размере.

DM-Rustatorium. Однозначно, тематика свалки будущего авторам близка, — как иначе объяснить еще одну фантастически выполненную карту, где кровь льется прямо на ржавые отходы жизни мега-городов? Небольшой уровень, рассчитанный примерно на 12 игроков, замыкает четверку лучших карт бонус-пака.

Остальные уровни не столь великолепны, но тоже вполне удачны. Вместе с новыми режимами игры и полезными мелочами они явно переплывают предыдущий **Bonus Pack** от **Digital Extremes**.

Скорее всего, мы сможем выложить **Epic Bonus Pack** на диск к следующему или одному из ближайших номеров "Игромании".

Рейтинг "Мании": + + + + +

**WARCRAFT III****Тактика "mass hunters" при игре за ночных эльфов**

Закончив тему управления войсками в **Warcraft III**, мы начинаем рассказывать о конкретных тактиках для каждой из четырех игровых рас.

Тактика "mass hunters" представляет собой максимально быструю атаку противника большой армией охотниц в сочетании с одним или двумя героями. Если вы знаете, что ваш оппонент начал быстро развиваться, пренебрегая армией, то данная стратегия — как раз то, что вам подойдет.

Вначале игры пошлите 4 светлячка на золото, а одним постройте Алтарь Старейшин. В это же время закажите 3-4 светлячка, и первому появившемуся прикажите построить Лунный Колодец. Старайтесь строить колодцы не в глубине своей базы, а по периметру — при такой застройке вашему герою и юнитам будет намного проще периодически лечиться, восполняя запасы маны. Отправьте еще одного светлячка на золото, остальных пошлите добывать дерево. При этом попытайтесь охватить как можно большую территорию вокруг своей базы — не стоит добывать дерево рядом с основными постройками. Пошлите одного или двух светлячков немного подальше, дабы контролировать перемещения вражеских войск вблизи вашей основной базы.

Когда Алтарь Старейшин и Лунный Колодец построятся (а это должно произойти практически одновременно), пошлите одного из освободившихся светлячков на разведку. Причем, если вы играете на большой карте (к примеру, "Древний Храм"), попытайтесь послать на разведку сразу двух светлячков. Это поможет

намного быстрее обнаружить местоположение врага, в то время как второй светлячок сможет преспокойно добывать дерево на другом конце карты. Ни в коем случае не забывайте, что надо заказать героя. Основная масса игроков, как правило, первым героем выбирает Охотника на Демонов или Хранителя Роши. Первый — один из самых сильных героев ближнего боя в игре. Он без труда может сжечь всю ману вражеского героя, тем самым практически его обезвредив. Способность "Жар Преисподней" очень пригодится, если в ранней игре вы столкнетесь с большим количеством юнитов противника (вурдалаки у Нежити или пехотинцы у Альянса).

Если же вы предпочтете Хранителя Роши, то вам будет намного проще уничтожать рабочих на вражеской базе, нанося при этом значительный ущерб его экономике (используется способность "Гнев Деревьев"). Если ваш противник в это время решил улучшить главное здание — ему придется либо отменить усовершенствование, либо довольствоваться малой частью добытых ресурсов.

Далее — создавайте светлячков до предела в 17-19 юнитов. Когда запас древесины превысит 100 единиц, постройте Охотничий Зал. Набрав 70 единиц дерева и требуемое количество золота, закажите постройку Древа Войны или Лунного Колодца. В любом случае, в итоге у вас на базе должны стоять два Древа Войны и 4-5 колодцев. Помните, что способность лечиться у себя на базе — одно из основных преимуществ расы ночных эльфов, а потому ни в коем слу-

ное не пренебрегайте ею.

Теперь начинайте создавать охотниц (huntress) и два Древа Войны. Уже вышедший к этому моменту герой не должен стоять на месте и ждать появления первых боеспособных юнитов. Попробуйте уничтожить слабых нейтральных монстров на карте. Вполне возможно, что приобретенный героем опыт на более поздних стадиях игры сыграет очень важную роль. Либо же идите на вражескую базу и попытайтесь убить как можно больше работающих юнитов. Если супос решил оказать активное сопротивление — отступайте к Лунным Колодцам. В крайнем случае, используйте свиток телепортации. Производя охотниц, не забывайте о крипинге (убийстве нейтральных монстров с целью получения опыта и различных трофеев). Однако чем раньше вы нападете на врага — тем

более ощутимыми для него окажутся последствия вашего набега. Наиболее оптимальным в данной стратегии является использование приема "hit'n'run". Его суть заключается в неожиданных набегах на базу противника с параллельным нанесением максимального урона. При этом вы пишете вражеского героя эффективного крипинга, так как он будет вынужден постоянно возвращаться на свою базу. Лучшим временем для ваших атак будет ночь, так как в это время суток у большинства юнитов ночных эльфов появляется возможность становиться невидимыми, что позволит вам сохранить большую часть войска даже при сражении с более сильной армией.

Не забывайте совершенствовать атакующие и защитные способности охотниц в Охотничьем Зале. Наиболее приемлемыми являются апгрейды 2-1 (потребуется апгрейд главному зданию) или 1-1 (первое число — количество улучшений атаки, второе — защиты). Однако не забывайте также заказывать юнитов, которые смогут помочь вам в случае неожиданной атаки с воздуха. В данном случае — создайте 5-6 лучниц. Это обеспечит вам очень эффективную защиту в случае воздушного нападения противника. Если же вы заметили, что враг начал создавать юнитов с поддержкой магии, сделайте апгрейд главному

зданию (Древо Жизни) и постройте Древо Мудрости. Создав впоследствии 5-6 дриад, вы сможете без труда ликвидировать все побочные эффекты магии. При этом, если вы вступили в бой с армией врага, отведите дриад назад, выпустив вперед армию охотниц. Это позволит дриадам, атакующим врага на расстоянии, не получать серьезных повреждений.

Если после всего этого ваш соперник не сдался — продолжайте строить дриад и охотниц. При этом не забывайте о возведении второй базы и не позволяйте врагу сделать это первым. Если вы обна-



▲ Перед решающей атакой стоит немного подлечиться.

ружили дополнительную базу (экспанд) противника, застроенную охранными сооружениями — создайте несколько баллист. Особо эффективной станет транспортировка баллист с помощью купленного в магазине дирижабля. Это позволит вовремя убрать баллисты с поля боя, а враг, если у него нет большого числа воздушных юнитов, будет находиться в постоянном напряжении, ожидая новой атаки со стороны этих осадных орудий.

Как другим расам противостоять этой стратегии? Основой любой антитактики является вовремя проведенная разведка. Заметив, что ваш противник (в данном случае эльф) поставил у себя на базе два Древа Войны, немедленно постройте у себя защитные сооружения. Можно вполне ограничиться одной или двумя сторожевыми башнями у людей или орков. Геймерам, предпочитающим играть за нежить, необходимо лишь провести апгрейд главного здания. Конечно, вся армия эльфов от этого не умрет, однако на несколько минут вы отпугнете их с территории своей базы.

Если эльфы продолжают создавать только охотниц — попробуйте уйти в воздух. При этом постарайтесь всячески скрывать этот факт от вашего противника. Появление воздушных юнитов должно стать для него неожиданностью. Если вам удалось сделать все как

надо и враг не подозревает о наличии у вас 5-6 воздушных юнитов — смело отправляйтесь уничтожать его армию. А если на его базе нет защитных построек — направьте всю армию туда и постарайтесь в первую очередь уничтожить оплетенный рудник или Алтарь Старейшин.



▲ До шестого уровня осталось совсем немного, а вот артефакты мы врагу не оставим.

Counter-Strike

В скором будущем Valve выпустит в свет специальную сервер-версию Half-Life, которая будет напрямую поддерживать 64-битный процессор AMD Opteron, что позволит заметно лучше использовать его мощность и архитектуру.



На игровом портале Gamestar.de, репутация которого дает полное право расценивать его как серьезный источник, была опубликована статья, основным положением которой было следующее: "Valve Software планирует на 4-й квартал 2003 года выпуск Half-Life 2 на новом, уже обросшем кучей слухов движке и с измененной игровой концепцией". Неужели вторая часть великой игры все же появится на свет?

www.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/botman/singing_walter_1_0.zip



Любителей Half-Life и WinAmp может порадовать известие о появлении забавного плагина под названием "Поющий Walter". Скачайте и установите его в соответствии с инструкцией — и Walter или G-Man будут развлекать вас во время прослушивания любимых мелодий.



У одного из самых известных и популярных сайтов о Counter-Strike — CSNation — по адресу www.csnation.net появился собственный домен. Так что теперь не надо набирать длинный адрес csnation.counter-strike.net, чтобы почитать последние новости. Однако появление собственного домена не значит, что владельцы сайта больше не хостятся на counter-strike.net — домен предназначен лишь для облегчения навигации.

Шеф Microsoft Game Studios Эд Фрис в одном из интервью заявил о выходе в ближайшем будущем версии Counter-Strike для X-box. Как известно, X-box-Live (Online-сервис от Microsoft) позволяет владельцам Xbox общаться и играть с другими игроками по всему миру. Скорее всего, именно через эту службу владельцы приставки имени Билла Гейтса и будут резаться в Counter-Strike.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт-диске в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес orekoi@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт → ИнфоБлок.

COUNTER STRIKE

Краткое руководство по созданию выделенного сервера (dedicated server) для Counter-Strike

Часть вторая: создание простейшего выделенного сервера в локальной сети

server - Notepad

File Edit Format Help

// Use this file to configure your DEDICATED server.
// This config file is executed everytime the server changes levels.

// disable autoaim
sv_aim 0

// disable clients' ability to pause the server
pausable 0

// default server name. Change to "Bob's Server", etc.
hostname "Counter-Strike 1.5 Server"

// maximum client movement speed
sv_maxspeed 320

// 20 minute timelimit
mp_timelimit 20

sv_cheats 0

▲ Так выглядит server.cfg в исходном варианте. Если вы запустите сервер, не меняя его, то все переменные примут значения по умолчанию, а это не очень удобно.

Первым делом необходимо установить последнюю версию hlds (на момент написания статьи это 4.1.1.0b). Никаких особых сложностей в этом нет. Предположим, что для установки был выбран путь D:\hlserver. Но так как нас интересует Counter-Strike, следующим шагом станет установка полного дистрибутива CS последней версии (на момент написания статьи это 1.5). Принципиальных отличий от установки сервера hlds тут нет, все аналогично. На вопрос о пути установки смело пишете: D:\hlserver. Каталог \cstrike будет создан автоматически. Второй и последний важный вопрос: каким каналом будет подключен к Сети ваш сервер? Тут все зависит от пропускной способности канала, на котором расположен сервер. Если сервер устанавливается для игры только по локальной сети, смело выбирайте LAN. Если планируете использовать сервер для игры в интернете, выбирайте значение, соответствующее пропускной способности вашего канала в интернет (если интернет-канал имеет пропускную способность 10 мегабит или выше — вы так же можете выбрать LAN). На предложение разместить на рабочем столе ярлык стоит ответить положительно, так как он нам понадобится в дальнейшем.

Теперь перейдем к настройке сервера. Первым делом надо отредактировать файл server.cfg (все рассматриваемые далее файлы имеют простой текстовый

формат, и для их изменения вполне подойдет "Блокнот"). Это основной файл конфигурации любого выделенного сервера.

Пример файла server.cfg (в скобках — пояснения значений различных переменных):

log on (Включить протоколирование сервера. Все основные события, произошедшие на нем, будут занесены в текстовые файлы, которые потом можно найти в каталоге D:\hlserver\cstrike\logs)

hostname "CS 1.5 Server" (Имя вашего сервера) maxplayers 16 (Максимальное количество возможных подключений к серверу. В их число входят не только игроки, но и наблюдатели)

// General HL Cvars (основные переменные HLDS):

decalfrequency 60 (устанавливает частоту, с которой игрок может рисовать свою эмблему. Измеряется в секундах)

mp_falldamage 1 (включена система реалистичных повреждений здоровья в случае падения)

pausable 0 (отключена пауза)

sv_aim 0 (отключено авто-наведение)

sv_cheats 0 (отключены читы)

sv_maxrate 10000 (максимальное возможное значение rate для клиента)

sv_maxspeed 300 (максимальная скорость игрока в игре)

sv_minrate 500 (минимальное возможное значение rate для клиента)

// CS Specific Cvars (переменные CSDS):

mp_autokick 1 (серверу разрешено кикать игроков в определенных ситуациях)
mp_autoteambalance 1 (включен автобаланс команд)
mp_c4timer 45 (таймер бомбы, в секундах)
mp_flashlight 1 (разрешено использование фонарика)
mp_footsteps 1 (слышны шаги игроков)
mp_forcechasecam 1 ("умершим" игрокам разрешено следовать камерой только за игроками своей команды)
mp_freezetime 10 (время простоя на старте во время закупки оружия)
mp_friendlyfire 1 (можно наносить повреждения товарищам по команде)
mp_hostagepenalty 3 (столько заложников можно убить одному игроку на одной карте, прежде чем сервер применит autokick)
mp_limitteams 2 (различия в численности команд не более чем на два человека)
mp_logmessages 1 (записывать в лог переговоры игроков)
mp_mapvoteratio 0.6 (устанавливает необходимый для смены карты процент проголосовавших в 60% от общего числа игроков)
mp_roundtime 5 (время одного раунда, в минутах)
mp_timelimit 30 (общее время на одну карту, в минутах)
mp_tkpunish 1 (устанавливает количество раундов, которое пропустит игрок, убивший товарища по команде)
sv_restartround 10 (через 10 секунд после

старта первого раунда на новой карте будет рестарт)

sv_allowdownload 1 (разрешено скачивание клиентами с сервера недостающих файлов)

sv_netsize 0 (автоопределение сетевых настроек)

sv_spectalk 1 (наблюдатели могут участвовать в общем чате)

sv_timeout 300 (указывается время ожидания подключения игрока со стороны сервера, в секундах)

Более полный список переменных для hlds и CS-сервера можно найти по следующим адресам:

www.madeagle.ru/html/hl-cvarsncmds-rus.html

www.madeagle.ru/html/cs-cvarsncmds-rus.html

Теперь можно сохранить файл **server.cfg** и перейти к **mapcycle.cfg**. Этот файл содержит в себе список карт, которые доступны серверу для загрузки, игрокам для голосования и админу для смены карты без указания полного пути и расширения *.bsp. Первоначальные базовые настройки этого файла позволяют играть с 80-90% установленных на сервере по умолчанию карт. Однако файл должен быть отредактирован, если на сервер добавлены нестандартные карты (нужно добавить имена карт и при необходимости поменять их очередность). Обратите внимание, что карты вносятся в этот файл без расширения *.bsp. Файл находится в каталоге

D:\hlserver\cstrike. Не путайте с точно таким же файлом, который находится в каталоге D:\hlserver — он не имеет никакого отношения к Counter-Strike.

Последний файл, который нам следует изменить — это **motd.txt**. Он содержит в себе сообщение, которое появляется перед игроком сразу после его подключения к серверу. Его содержание может быть любым.

ВНИМАНИЕ! Ни Counter-Strike, ни Half-Life не понимают русский язык (кириллицу), так что не применяйте их при настройке вашего сервера.

Последнее, что мы настроим перед первым запуском сервера, это — командная строка. В командной строке ярлыка сервера нужно указать несколько очень важных параметров загрузки и дальнейшего функционирования сервера.

Пример командной строки для сервера:
D:\hlserver\hlds.exe -game cstrike +exec server.cfg +ip 192.168.0.1 +port 27015 +sv_lan 1 -nomaster +maxplayers 18 +map de_dust

Пояснения:

-game cstrike — запуск выделенного сервера Counter-Strike.

+exec server.cfg — выполнение при запуске сервера основного файла конфигурации.

+ip 192.168.0.1 — адрес вашего сервера (забейте свой ip-адрес; в основном актуально только для серверов с несколькими сетевыми платами или ip-адресами).

+port 27015 — порт вашего сервера.

+sv_lan 1 — работа в режиме локальной сети (сервером проверяет адреса всех, кто пытается к нему подключиться, на принадлежность их к подсети класса "C"; работа только с адресами 192.168.* и им подобными, не маршрутизируемыми).

-nomaster — сервер не пробует авторизовать себя в WON (работа в режиме локальной сети).

+maxplayers 18 — максимальное количество возможных подключений.
+map de_dust — первая карта, которая будет запущена на сервере при его загрузке — вне зависимости от указанной в файле **mapcycle.txt** на сервере.

Также можно воспользоваться переменной **-heapsize 128000** — она указывает размер выделенной серверу оперативной памяти (в мегабайтах). При ощущении дефицита оперативной памяти не отдавайте серверу всю память.

...Продолжение следует ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:

Илья "Orange" Виктор
(orange@igromania.ru)

Unreal Tournament 2003:

Иван Закалинский
(tordoss@madeagle.ru))

Counter-Strike:

Андрей Иванов
(newfr@igromania.ru)

Warcraft III:

Даниил Леви
(levi@igromania.ru)

```
C:\Program Files\Valve\Half-Life Opposing Force\hlds.exe
L 03/16/2003 - 16:00:59: "sv_airaccelerate" = "10"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "sv_wateraccelerate" = "10"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "sv_waterfriction" = "1"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "sv_clienttrace" = "1"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "sv_cheats" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "sv_minrate" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "sv_maxrate" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_timelimit" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_friendlyfire" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_flashlight" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "decalfrequency" = "30"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_allowmonsters" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_roundtime" = "5"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_buytime" = "1.5"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_freezetime" = "6"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_c4timer" = "45"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_ghostfrequency" = "0.1"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_autokick" = "1"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "sv_restartround" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_limitteams" = "2"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_autoteambalance" = "1"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_tkpunish" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_hostagepenalty" = "13"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_nirrdamage" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_logmessages" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_forcechasecam" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_mapvoteratio" = "0.6"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_maxrounds" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_winlimit" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_fadetoblack" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_playerid" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "allow_spectators" = "1.0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_chattime" = "10"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_fragmentsleft" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: "mp_timeleft" = "0"
L 03/16/2003 - 16:00:59: server cvars end
Server IP address 193.111.178.248:27015
Could not get IPX socket name, IPX disabled
Reason: WSAENOTSOK
L 03/16/2003 - 16:01:00: Map CRC "-1641307065"
L 03/16/2003 - 16:01:00: "sv_maxspeed" = "900"
L 03/16/2003 - 16:01:06: "sv_accelerate" = "5.000000"
L 03/16/2003 - 16:01:06: "sv_stopspeed" = "75.000000"
L 03/16/2003 - 16:01:15: World triggered "Round_Start"
```

▲ Сервер — запущен!

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@igromania.ru)

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей



▲ CPL Europe France — игроки SK.swe отдыхают после нелегких баталий.

Главным событием прошедшего месяца, без сомнения, стал европейский чемпионат Intel CPL Europe France 2003. Местом проведения был избран французский городок Канны, известный многим по одноименному кинофестивалю. Номинация Counter-Strike особых неожиданностей не принесла — законную победу одержали игроки клана SK.swe, обыграв в финале 9].esu. В Warcraft 3 победил некто aT-intoX, уверенно «сделавший» в последней игре SK.Insomnia. На турнире принял участие и один из российских варкрафтеров, а точнее — известный многим eSu.Soul, занявший четвертое место, что совсем неплохо, учитывая традиционно слабые позиции нашей страны на фронте стратегий в реальном времени.

В период с 18 по 21 апреля в городе Енкопинг (Швеция) должен состояться крупный чемпионат QLAN, призванный отдать последние почести уходящему в историю Quake 3. Общий призовой фонд совсем неплох для турнира подобного уровня и составит около 8000 долларов. Примечательно, что среди приглашенных значится много известных имен, среди которых затесались такие известные личности как if22, AllPact, ProZaC, члены легендарных шведских кланов Ice Climbers и EYEBallers. Приглашены на турнир и российские кибератлеты — Polosatiy, Cooler, noBap, LeXeR, игроки команд b100 и forZe. Поедут ли наши прогеймеры на турнир — пока неясно. Получить более подробную информацию о правилах можно на IRC канале #QLAN.se (QuakeNet).

Компания Razer не прекращает попыток протолкнуть свою мышиную продукцию на рынок аксессуаров для профессиональных геймеров. На прошедшей в Ганновере (Германия) компьютерной выставке CeBit 2003 функционеры Razer впервые продемонстрировали свое новое детище — игровую мышь Razer BoomSlang 2500. Новая модель будет отличаться улучшенной защитой от загрязнений и более совершенными оптическими сен-

сорами. К сожалению, ожидаемого многими перехода на полностью оптическое управление не произошло, хотя шарик все же заметно уменьшился в размерах, также, как и сама мышь, которая уже не выглядит жутким гигантом, как предыдущие модели. Razer BoomSlang 2500 должен поступить в продажу в Европе уже в конце апреля.

В Польше прошел турнир по прежнему пользующемуся в этой стране немалой популярностью Quake 3 Challenge ProMode. Противостояние сильнейших игроков выявило победителя — им стал игрок с ником zoomer, уже довольно давно тренирующийся в этой оригинальной модификации. Почетное второе место занял matr0x. Финальная игра состоялась на известной карте cpm1a.

Европейская лига Clanbase объявила регистрацию на следующий сезон популярного турнира Nations Cup, в котором предстоит выяснить отношения сборным командам различных стран. Список игр удовлетворит даже самого привередливого: Half-Life, Counter-Strike, Counter-Strike Female, Day of Defeat, Quake 2 DM, Quake 3 Arena, Unreal Tournament, Unreal Tournament 2003, Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor: Allied Assault, Soldier of Fortune II, Battlefield 1942, Warcraft 3, Ghost Recon, RavenShield. Как видите, по сравнению с прошлым сезоном количество игр возросло. Горячо обсуждаемый ранее Quake 3, благодаря старанию и петициям известных игроков, все же не был исключен из лиги.

Руководство World Cyber Games проявило определенный демократизм, позволив всем желающим принять участие в обсуждении правил грядущего турнира на официальных форумах. В результате был достигнут компромисс между возможностями организаторов и пожеланиями игроков. Список игр подвергся измене-

ниям. К уже известным вам дисциплинам Age of Mythology, FIFA 2003, Half-Life — Counter-Strike, StarCraft: Broodwar и Unreal Tournament 2003 добавятся две консольные игры — шутер от первого лица Halo и симулятор скейтборда SSX Tricky. Примечательно, что за основу правил Unreal Tournament 2003 был взят оригинальный игровой мод ТТМ, разработанный группой российских энтузиастов и уже давно де-факто ставший стандартом для большинства соревнований по этой игре. Ну, а в ситуации с Quake 3, как мы и предполагали, ничего не изменилось — эта игра была исключена. Навсегда.

Все больше игровых кланов переводят свою деятельность на профессиональные рельсы, обретая спонсоров для финансовой поддержки. На днях подобного мецената обрел и известный голландский клан Xtreme. Поддерживать юные дарования вызвался клуб «The Game Syndicate». Отныне игроки получат выделенный доступ к Сети, возможность постоянных тренировок, а также оплаченные билеты на крупные соревнования. Большую часть времени члены клана планируют посвятить тренировкам в набирающем все большую популярность Unreal Tournament 2003.

Завершился конкурс на лучшую заставку для рабочего стола на киберспортивную тематику, организованный крупнейшим прогеймерским порталом ESReality. После длительных обсуждений, авторы сайта отобрали несколько финальных работ, среди которых им больше всего приглянулся «воллпейпер» некоего insane. Победитель получил поистине раритетный приз — футболку с автографами всех сильнейших игроков планеты с турнира WCG 2002. Собирали автографы небезызвестный Sujoy Roy.

[Фотографии предоставлены сайтом Cyberfight.ru]

CHOOSE THE RIGHT ONE...

ESREALITY
WHERE GAMING MEETS REALITY

▲ Вот такую вот картинку в стиле незабвенной «Матрицы» создал победитель конкурса ESReality.



КИБЕРСПОРТ Репортажи

Репортаж со Второго Российского Чемпионата по "Ил-2 Штурмовик".

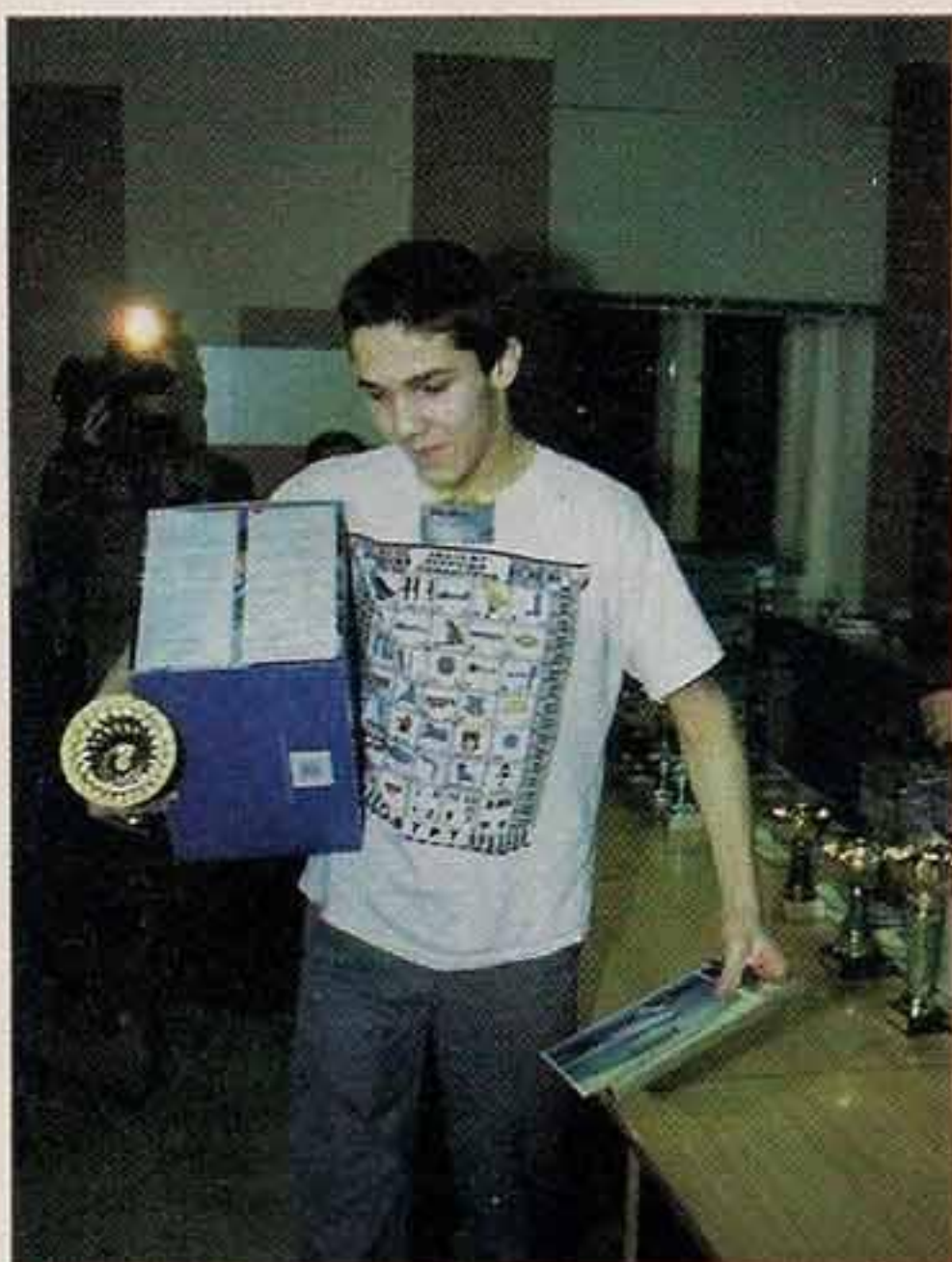
15 марта в Санкт-Петербурге состоялся Второй Российский Чемпионат по авиакиберспорту на базе авиасимулятора "Ил-2 Штурмовик". Будучи официальным информационным спонсором чемпионата, мы, конечно же, не могли пропустить столь значимое и весьма интригующее мероприятие.

Не скрою — переступая порог известного петербургского компьютерного клуба М-19, я был не лишен определенного пессимизма. Как уже успели заметить наши пос-

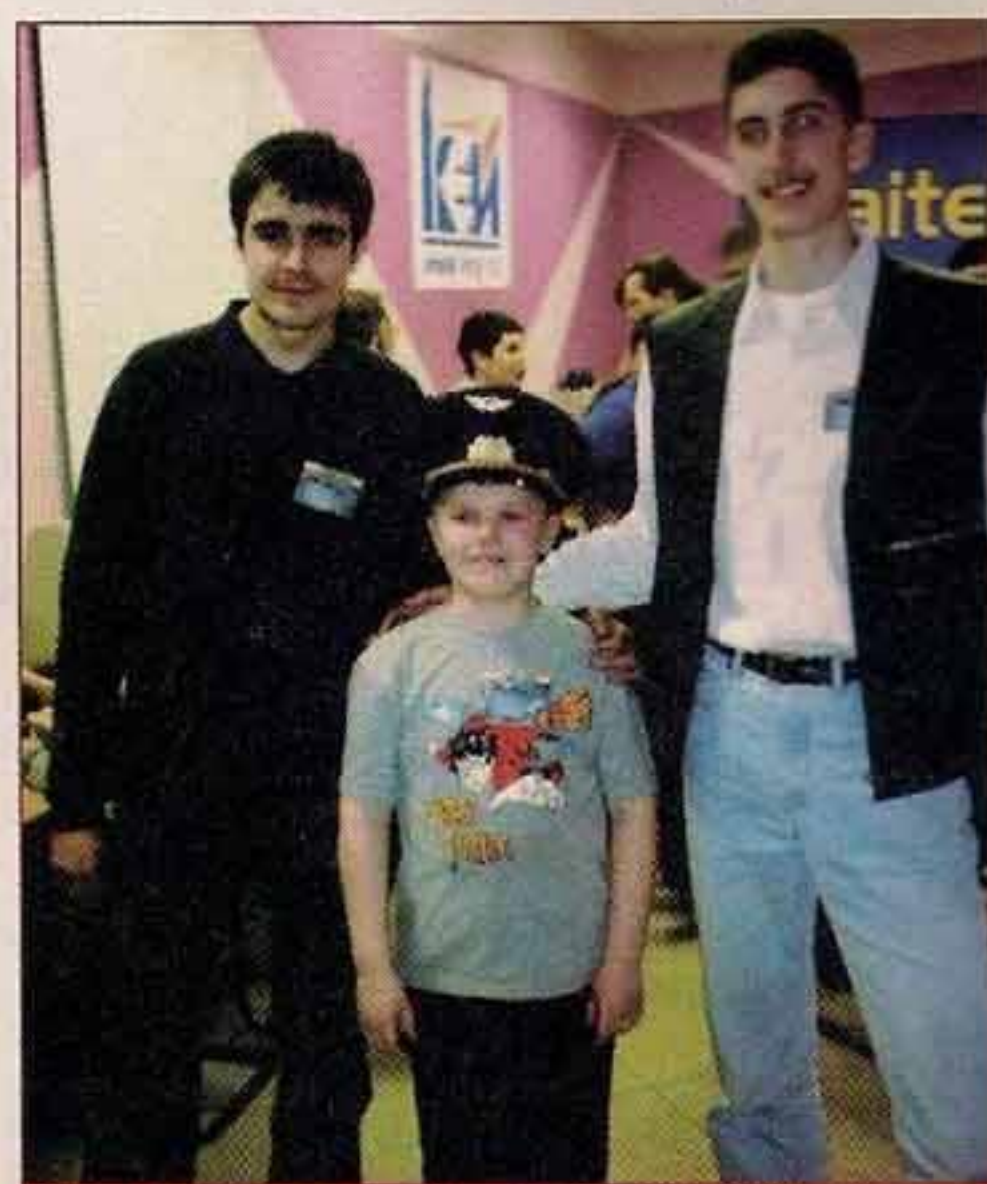
тоянные читатели, в разделе "Киберспорт" публикуются материалы о более традиционных игровых дисциплинах вроде экшенов всех мастей и немногочисленных стратегий. "Какой-то такой "авиакиберспорт"? — думал я, заранее готовясь лицезреть очередное "не слишком серьезное" мероприятие...

Пожалуй самой большой неожиданностью для меня стал возраст игроков. Несмотря на обилие молодых лиц, было заметно, что большинство присутствующих "геймеров" давно перешагнули двадцатипятилетний рубеж. Мирно покуривая и попивая пиво, они активно обсуждали проблему выпуска шасси, время закрытия самолетных закрылок, шансы того или иного игрока и другие насущные проблемы. Хорошо запомнился невозмутимый господин с трубкой, время от времени комментировавший своим друзьям происходящее на экране.

Все зрители оказались заочно знакомы по виртуальным сражениям на просторах Сети, а потому чемпионат оказался хорошим поводом пообщаться вживую для игроков из разных городов, многие из которых знали друг друга только виртуально. Действительно, профессиональных "симуляторщиков" вряд ли можно сравнить с другими геймерскими сообществами. Объединившись в многочисленные "сквады", виртуальные пилоты каждый день сражаются друг с другом, завоевывая очки рейтинга, зарабатывая награды и поднимаясь по лестнице почета. Кстати сказать, эти самые "сквады" имеют лишь косвенное отношение к привычным нам кланам. Сравните: более-менее серьезный сквад насчитывает около 500 игроков, большинство из которых постоянно активны. На этом фоне даже самые известные Quake или Counter-Strike команды выглядят весьма малочисленно.



▲ Музыкант не может нарадоваться своему призу



▲ Счастливый Кузя, рядом с ним Sashok и побежденный чемпион Storm.

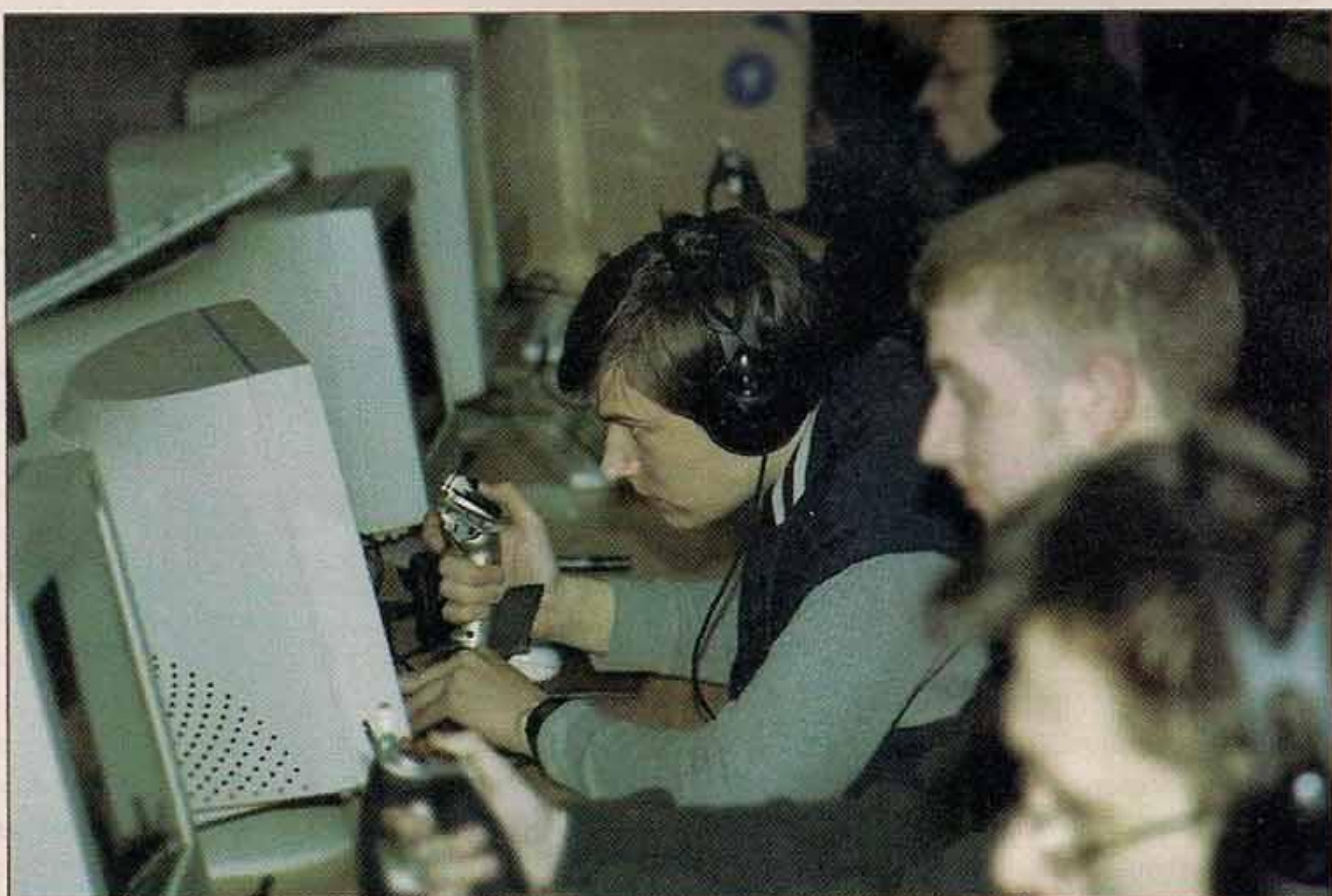
Организация чемпионата произвела двойственное впечатление. С одной стороны, следует отметить, что генеральный спонсор турнира, компания Saitek, сделал все от него зависящее, чтобы соревнования прошли на должном уровне. Каждому участнику был предоставлен фирменный джойстик Saitek, отвечающий запросам даже самых привередливых и требовательных игроков. Очень порадовала демонстрация событий — в двух залах были выставлены огромные плазменные панели, на которых "в прямом эфире" демонстрировались наиболее интересные игры.

Поскольку время проведения соревнований было ограничено, в ходу была честная олимпийская система (проигравший сразу же выбывает). Однако, как и на всех серьезных соревнованиях, восьмерка явных фаворитов была известна заранее, что почти исключило неожиданности в начале игры.

Первым туром чемпионата стала "Штурмовка" — выполнение специального задания по уничтожению конкретного объекта. Дабы сократить время проведения чемпионата, "штурмовикам" было запрещено принимать участие в следующей, дуэльной номинации, а потому попытка счастья выразили желание самые опытные пилоты. Стоит ли говорить, что и борьба велась вполне на равных. После нескольких часов авиационного беспредела победитель, наконец, был выявлен. Им стал шестнадцатилетний Александр Комаров (Музыкант), продемонстрировавший невероятное мастерство штурмового пилотирования.

Конечно же, мы не могли не пообщаться с Александром, дабы уделить время нашему журналу и ответить на несколько вопросов.

[Игромания]: Ты выступал под ником



▲ Какая напряженность на лице Viks'a. Весь в игре!



▲ Игорь Панюта вручает приз главному герою соревнований — юному пилоту Кузе.

“Музыкант”. Откуда взялось столь неординарное прозвище?

[Музыкант]: Просто я с пяти лет музыкой занимаюсь, играю на фортепиано и на скрипке.

[И]: Как тебе чемпионат? Что думаешь об уровне проведения и обо всем остальном?

[М]: Ну, так как я активно участвовал в организации чемпионата и могу судить непредвзято, выражусь по простому — “палево было”. Все доделывали в последний момент, но к счастью, все обошлось, мы успели, в основном благодаря грамотным действиям главного организатора. Все прошло без эксцессов, да и разве могло быть по другому — ведь тут все друг друга знают, у нас хорошие отношения.

[И]: Да, я тоже обратил внимание на неформальные и дружеские взаимоотношения между участниками турнира.

[М]: Я бы так сказал — более слаженно-го игрового сообщества я еще не видел. И это понятно, ведь этому хобби все возрасты покорны. Мне сейчас 16 лет, со мной летают люди которым в районе 50-и и никаких проблем, называем друг друга на “ты”, веселимся — и вообще все замечательно.

[И]: Почему ты выбрал именно авиасимуляторы, ведь есть более популярные Quake, Counter-Strike и так далее?

[М]: По-моему, Quake, Counter-Strike — “попса”. Я играл и в то, и в другое, но как только вышел “Ил-2”, я попробовал и быстро втянулся. В свое время в нее играл мой старший брат, я посмотрел, попробовал, мне понравилась. Ну, а кроме того — я просто люблю авиацию.

[И]: А почему ты выбрал именно “Ил-2”? Ты считаешь эту игру лучшим авиасимулятором?

[М]: То, что “Ил-2” занял первые места во всех хит-парадах по симуляторам — это неудивительно, потому что уровень графической проработки, визуализации, реализации летной модели здесь на недостижимой высоте. Аналогов “Илу” нет, даже среди таких хитов как Flanker или War Birds. Хотя, наверное, в будущем я полетаю и в Lock On, когда он выйдет, конечно. Как сказал один очень уважаемый мною человек — “мастерство виртуальным не бывает”.

Чемпионат оказался весьма представительным — в Санкт-Петербург съехались все мало-мальски известные игроки, способные претендовать на звание лучшего

“компьютерного пилота”.

Представители сильнейших российских сквадов, таких как FB, FPS, ROSS и 7IAP, приготовились схватиться в виртуальном воздушном пространстве. Приехал на турнир и победитель предыдущего, московского чемпионата — Storm. Одним словом, борьба ожидалась нешуточная, особенно когда начался турнир “Один на один”.

Настоящей сенсацией турнира стал паренек, выступавший под ником Кузя. Матерые игроки снисходительно поглядывали на потуги этого

одиннадцатилетнего авиатора, однако маленький летчик показал неожиданно мастерскую игру. Первая победа Кузи никого не удивила. Однако в следующей игре ему предстояла встреча с победителем прошлого чемпионата, Storm’ом. Де-

принесло, но добиться у публики уважения за проявленную стойкость и несгибаемость ему, несомненно, удалось.

Один за другим из борьбы выбывали основные претенденты. Суровая олимпийская система не прощала ошибок, а потому полуфинальные игры Viks vs Kgach и Sashok vs Vector оказались особенно затяжными, длительными и захватывающими. Победа Viks’a, казавшаяся делом нескольких минут, досталась ему только после долгого противостояния. Надо сказать, Viks еще до того стал настоящей легендой онлайн-сражений, наводя ужас на зарубежных летчиков своим безупречным пилотированием и фантастическими трюками. И в этот раз блестящее владение джойстиком не подвело авиатора, и Viks вышел победителем. В противостоянии Sashok vs Vector победу одержал Sashok.

Финальная игра Viks и Sashok, продолжавшаяся “до двух побед”, продемонстрировала преимущество куда более опытного



▲ Viks получает кубок за первое место в дуэльной номинации.

сятки собравшихся зрителей с огромным интересом наблюдали за игрой, отмечая каждое действие эмоциональными возгласами. После длительной перестрелки, Кузе удалось прижать самолет Storm’a к земле и практически в упор расстрелять из пулемета.

Но следующую игру за выход в четвертьфинал Кузя все же проиграл, хотя и не без тяжелой борьбы, авиатору с позывным Sashok.

Большинство встреч проходило в поистине бескомпромиссной борьбе, зачастую соперники дрались до последнего патрона. Запомнилась игра, в которой уже “подбитый” летчик минут двадцать удерживал практически неуправляемый самолет в воздухе, умудрившись в конце даже удачно приземлиться. Конечно, победы это ему не

Viks’a. Я не мог упустить возможности пообщаться с человеком, одержавшим столь уверенную победу, даже несмотря на более чем высокую конкуренцию со стороны сильнейших игроков России.

[Игромания]: Представься, пожалуйста.

[Viks]: Виктор Владимирович Сечной, никнейм Viks.

[И]: Когда началось твое увлечение симуляторами?

[М]: Я с детства увлекался моделями самолетов. В 98-м году купил компьютер и, конечно же, сразу приобрел свой первый авиасимулятор. Около года летал в оффлайне, ну а затем — покупка модема и начало полетов онлайн. Первой игрой был Red Baron 3D, а потом я услышал о московском сервере по игре War Birds. Фактически, именно там я и состоялся как игрок.

[И]: А как ты перешел на Ил-2?



▲ Пришло время сесть за штурвал настоящего самолета!

[V]: Через некоторое время War Birds начал постепенно устаревать, и я подумал, что не хочу летать в нем всю жизнь. Это — отличный симулятор, тактический, но все же хотелось чего-то нового, необычного. Неделю за две до официального релиза мне через знакомого удалось достать бета-версию "Ил-2: Штурмовик". Так мы и "познакомились".

[И]: Одиннадцатилетний Кузя преподнес большой сюрприз, обыграв бывшего чемпиона Storm'a. Что ты думаешь по поводу этой игры?

[V]: Что я могу сказать — молодец, правильно сделал, что выиграл. Storm сильно волновался, а этот мальчик пришел, ни на что не рассчитывая, потому и играть ему было легко — наверное, поэтому и победил.

[И]: Как насчет твоих соперников? Кто был самым серьезным оппонентом на турнире?

[V]: Соперники, без сомнения, сильнейшие пилоты России. На данный момент, самым серьезным моим противником был Kgach, с которым мы бились за выход в финал.

[И]: Как ты думаешь, почему "Ил-2" считается лучшим авиасимулятором из существующих?

[V]: Действительно, на данный момент по всем параметрам этот симулятор — лучший. Единственная проблема — очень "хромой" онлайн, "кривой" сетевой код. Разрабатывая игру, разработчики не рассчитывали на массовость, создавая оффлайн-симулятор. Да, конечно, играть можно даже по модему, однако сложность в другом — больше чем двадцати пилотам на сервере играть нереально — начинает лагать. Сетевой код не рассчитан на массовый мультиплеер и больше подходит для LAN. В чем заключалась привлекательность War Birds — большое количество людей в одно время, в одном месте могли проводить массированные опера-

ции. В "Иле" же недостает именно тактической составляющей игры.

[И]: Ты и в дальнейшем планируешь играть в "Ил-2", или перейдешь на какие-либо другие симуляторы?

[V]: Вышедший недавно адд-он "Забывшие сражения" меня на данный момент вполне устраивает, тем более что и наша команда приложила к нему свою руку. Я слышал, что 1C: Maddox Games планируют "прикрутить" к своему следующему симулятору хороший онлайн. Я думаю, это именно то, что сейчас нужно, дабы множество игроков могли играть в одном месте одновременно. Для меня привлекательность "Ил-2" заключается не просто в игре, но именно в сражении с живым соперником, ведь с компьютером играть не так интересно. В "Забывших Сражениях" с компьютерным интеллектом стало лучше, но все равно его можно обмануть. К тому же, играя, ты приобретаешь немало новых друзей, мы проводим время вместе, встречаемся, и это для меня, наверно, самое главное в увлечении симуляторами.

Отгремели последние сражения, остыл раскалившийся от долгой стрельбы ствол пулемета, а винт последнего из севших на аэродром самолетов начал постепенно замедлять свое вращение. Как и было обещано, победители получили призы. Наряду с обычными грамотами и кубками, они были одарены правом прокатиться на самом настоящем реактивном самолете и даже прыгнуть с парашютом, испытав наяву то, что раньше, возможно, видели только в играх. ■

Благодарим компанию Saitek в лице ее генерального директора Игоря Григорьевича Панюты за неоценимую помощь, оказанную при посещении чемпионата.

Фотографии предоставлены сайтом Saitek.ru и Михаилом Капустиным.



▲ Sashok не сумел одержать победу в финале, но второе место — тоже большое достижение.

ФУТБОЛ БУДУЩЕГО

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ БОУЛИНГ НА ТРАВЕ В FIFA 2003

АЛЕКСАНДР МОРГУНОВ (BRAVENERKIROV@MAIL.RU)

Лето 3021 года в разгаре. 500 тысяч человек собрались под куполом огромнейшего стадиона, левитирующего в космосе, чтобы посмотреть игру между роботизированными командами Intel и AMD. По стадиону шныряют камеры на гравитационных двигателях, управляемые оператором с пульта. Шум. Гам. Выходят команды. Навострив свои микросхемы, слушают техно-гимн своих альма-матер. Судья с помощью встроенного генератора случайных чисел выбирает команду, которая удостоится чести первой бить по мячу стоимостью 3 млн. долларов. Короткий свисток — и понеслась... Именно в такую футуристическую фантазию нам предстоит сегодня превратить FIFA 2003.

КЛЮЧКИ, ОТВЕРТОЧКИ

Для воплощения столь грандиозных планов можно, конечно, воспользоваться игровым редактором настроек Creation Center (можно скачать с сайта разработчиков). Но у этой утилиты есть несколько недостатков — большие размеры (30 Мб) и невозможность регулировать некоторые важные игровые параметры. Хорошо, что существует еще несколько программ, не уступающих по функциональности, а где-то даже превосходящих Creation Center. Мы воспользуемся Camera Raptor, Kit Raptor, Referee Kit Raptor, Flag Raptor, Ball Raptor, Music Changer и Game Audio Player. Еще нам потребуются мозги — 1 штука (чтоб ветер в голове не гулял), руки — 1 пара, интеллект — один, но высокий. Это все, что необходимо для создания "Фифы" под номером 3021.

ТЮНИНГ

Прежде чем использовать тяжелую артиллерию, пройдемся по внутренностям "Фифы" без помощи программ. Для этой операции нам понадобится текстовый редактор, но не "Блокнот", иначе "Фифа" не захочет запускаться. WordPad подойдет. Перейдите в директорию \data\cmn. В этой директории лежат конфигурационные файлы. Откройте файл ini.big. В основном он отвечает за AI соперников и содержит несметное количество параметров.

НАСТРОЙКА AI

CPUTHROUGHASSES — бешеные пасы через все поле. Значения 1 или 0 (вкл. или выкл.).

REFEREE_STRICTNESS — строгость судьи. По возрастающей от 0 до 2.

CPUKEEPAWAY — компьютер предпочтет пасовать и выводить игрока из себя, прежде чем приступить к атаке. Параметры 0 или 1.



▲ Матч: "Игромания" против 12 злобных читателей.

CPUSHOTS — компьютер будет производить удар не только для того чтобы забить, но и в различных экстренных ситуациях, например, пасуя мяч от своих ворот (значения 0 или 1).

CPUWALLPASS — игра в стеночку. 0 или 1.

CPUDRIBBLE — дриблинг. Чтобы отключить эту возможность для игроков противника, поставьте 0 (разрешение дриблинга — 1).

CPUSHOT_MAXVARIANCE — максимальная вероятность (в процентах) того, что удар по воротам будет успешным. Параметр влияет как на сам удар, так и на вратаря противника, который (при низкой вероятности) может не успеть поймать мяч.

GOALIE_TIME_BEFORE_CPU_KICK — задержка перед ударом (в миллисекундах). Чем больше значение, тем дольше компьютер думает перед ударом, но бьет точнее.

Включаем **CPUTHROUGHASSES** на единичку, чтобы игроки компьютера могли пасовать через все поле, причем делают они это очень часто, камера иногда даже не успевает следить за мячом. Активация **CPUSHOTS** заметно увеличит накал геймплея — компьютер будет стараться выбросить мяч из опасной зоны в любой голевой ситуации. Поставив на "1" параметр **CPUDRIBBLE**, вы увеличите ловкость компьютерного оппонента, движения игроков станут непредсказуемыми. Если раньше вы могли с легкостью взять такого игрока "на грудь", то теперь придется изрядно попотеть, чтобы отнять мяч у бегущего к вашим воротам противника.

ИГРОВЫЕ НАСТРОЙКИ

FIELD_LENGTH, FIELD_WIDTH — длина и ширина игрового поля соответственно (в пикселях). В мгновение ока ваши игроки станут марафонцами, преодолевая огромные расстояния от одних ворот к другим.

GAME_SPEED — скорость игры. Подойдет

не только для тех, кто любит энергичную игру, но и для "шахматистов".

POWERUP_RATE — скорость увеличения силы удара, когда кнопка удара зажата. При маленьком значении играть становится сложнее, так как сила удара быстро вырастает до красной линии, что отрицательно сказывается на точности. Экстремалам посвящается, нервным людям запрещается.

CPUTARGET — автоприцеливание. Компьютер помогает направить удар. Значения: 0 или 1.

SHOT_ASSISTANCE — то же самое, что и предыдущий параметр, но имеет диапазон значений от 0.0 и до того, сколько совесть позволяет. Чем меньше значение, тем сложнее игра, так как даже самые опытные игроки, закрыв глаза, палят в направлении, известном только играющему.

USE_CROSS_ASSISTANCE — автовыбор направления при атаке. Опасный момент: нападающий остается один на один с голкипером команды-соперника. И в столь захватывающей ситуации всю ответственность по управлению игроком берет на себя компьютер. Нам остается лишь нажать кнопку удара и наблюдать, как расстроенный вратарь рвет на себе волосы, если, конечно, таковые имеются. Но можно управлять ситуацией самостоятельно, если выставить значение на 0.

INJURY_PERCENTAGE — шанс игроков получить травму при столкновении. Значения от 0 до 100.

PK_BLIP_MULTIPLIER — уровень помощи вратарю при отражении пенальти. От 0 до 5 по возрастанию вмешательства со стороны компьютера.

SMART_SHORT_PASS_ASSISTED_DISTANCE_MAX — радиус (в метрах), в котором оказывается помощь при коротком пасе. При нажатии кнопки паса компьютер помогает более точно сделать передачу. Ставьте поменьше, если хотите проверить свою точность.

SMART_AIRPASS_ASSISTED_DISTANCE_MAX — то же самое, что и предыдущий параметр, но в случае ситуаций, когда производится длинный пас через все поле.

Ставить все параметры на "ручное" управление не следует — поиграйте с настройками, выберите лучшее сочетание компьютерного и ручного управления игроками.

ПТИЦА СВОБОДНОГО ПОЛЕТА

Утилита Camera Raptor понадобится нам для изменения траектории полета камеры. С помощью программы можно изменять шесть игровых параметров: **Side** (смещение точки съемки вперед и назад), **Height** (видимость), **Head** (направление съемки), **Side Look** (смещение ка-

меры вперед-назад), **Up/Down Look** (высота съемки), **Head Look** (смещение камеры влево-вправо). Нажмите кнопку **Load values**, и программа загрузит настройки камеры, которые использует игра. Можно смело экспериментировать с камерой. У меня получилось приблизительно следующее: камера появляется высоко над стадионом, быстро пикирует вниз, останавливаясь в нескольких метрах от земли. Захватывающий матч гарантирован. После завершения настройки камеры нужно сохранить все значения, для этого существует кнопка **Save values** или **Restore Original** для восстановления настроек "по умолчанию".



▲ О таком мяче мечтает каждый

ВЕЯНИЕ МОДЫ

С помощью **Kit Raptor** можно переодеть игроков в новые наряды. Утилита позволит изменить дизайн одежды футболистов любой команды, а также начертания номеров и фамилий игроков. Выбираем команду, форму которой требуется изменить, из списка. Далее в поле **Select Kit** щелкаем на одном из трех вариантов формы: "дома", "в гостях", "дополнительный комплект" и "комплект вратаря". Нажмите кнопку **Export Kit**: перед вами появится изображение выбранной формы. Средств для редактирования изображения в **Kit Raptor** нет. Поэтому просто нажимайте **Save BITMAP**: полученный комплект можно сохранить в файле формата *.bmp, для редактирования которого достаточно виндовского редактора **Paint**.

Для создания серьезной модификации потребуется **Photoshop**. Когда вы полностью перерисуете форму, снова загрузите **Kit Raptor**, нажмите кнопку **Load BITMAP** и укажите путь к файлу с вашим вариантом экипировки. Нажмите **Import Kit**, и все ваши художества станут неотъемлемой частью игры. В утилите **Referee Kit Raptor** точно так же, как и в **Kit Raptor**, можно редактировать судейскую форму.

Теперь обратимся к надписям на майках и шортах. В **Kit Raptor** нажмите кнопку **Fonts&Numbers** — появится окно **Design Room**. Можно изменить следующие параметры:

Sorts Font — цвет надписей на шортах.

Kit Font — цвет надписей на футболке.

Font — толщина и тип шрифта.

Numbers on Kit front — если параметр помечен галочкой, то надписи отображаются только на лицевой стороне футболки.

Настраивайте параметры, исходя из своих представлений об идеальной экипировке, и нажимайте **Save**.

СЕРП И МОЛОТ

Каждая команда имеет свои эмблемы и флаги, которые украшают стадион, и реклам-

ные щиты во время матча. С помощью утилиты **Flag Raptor** можно заменить символику на новую. Запустив утилиту, вы увидите восемь пустых окон для картинок и список команд. К сожалению, достать флаги из игры с помощью этой программы не удастся, поэтому придется проявить смекалку и фантазию при вырисовывании новых эмблем. Если с художественным воображением не очень, то можно поступить так, как поступали во времена дедушки Ленина — желтыми буквами на красном фоне написать что-нибудь бодрящее и вдохновляющее. Главное, чтобы рисунок был не больше 128 пикселей в длину, 64 в высоту, глубиной цвета 24 бит и имел расширение BMP.

БОУЛИНГ НА ТРАВЕ

Программа **Ball Raptor** позволяет изменить дизайн мячика. Кроме того, программа содержит целых восемь готовых мячей. Но если ни один из них не удовлетворил высокие запросы фаната электронного футбола... Тогда виртуальные кисти — в руки.

Сначала мяч нужно нарисовать — параметры рисунка такие же, как и для флагов, только размеры должны быть строго 128x128 пикселей. Мяч желательно сделать посветлее, чтобы он хорошо был виден на любом поле. Когда закончите с рисованием, нажмите кнопку **Create New Ball**, впишите название для мяча в поле **Ball Name** и в списке **Select Slot** выберите **New Slot**. Щелкните на кнопке с изображением папки рядом с надписью **Select Ball Bmp** и выберите файл с мячиком. Теперь нажмите **Make Ball**.

Для возвращения к главному окну программы нажмем **Return to Main Menu**. Из списка **Ball Name** следует выбрать имя нашего мяча, после чего нажать на **Add This Ball**.

СКАЖИ ШАРМАНКЕ "НЕТ"

Пока поклонники игры еще не создали программы, одинаково хорошо импортирующей и экспортирующей музыку в/из игры. Поэтому для переозвучки мы воспользуемся двумя утилитами: **Music Changer** и универсальным проигрывателем **Game Audio Player** последней модификации.

Сначала нужно открыть оригинальный музыкальный архив, прежде чем ставить свой. Это значит, что нам потребуется **Music Audio Player**. В главном окне программы вызовите плейлист кнопкой с изображением непустого листа. В появившемся окне нажмите **Add file(s)** или **Alt+A** и добавьте в плейлист все файлы с расширением *.str, которые располагаются по адресу <Каталог с игрой>\data\audio\music. Чтобы конвертировать файлы из плейлиста в более понятный формат, выделите их и нажмите кнопку **Convert file(s)** или **Alt+O**.

Теперь, когда мы пополнили музыкальную коллекцию, самое время преподать игре парочку уроков музыки. Среди фанатов попадаются люди с разными музыкальными пристрастиями — кто-то любит классику, спокойную музыку, а кто-то жить не может без драйва. Разобраться в этом беспорядке нам поможет **Music Changer**. Процесс добавления музыки еще проще, чем ее экспорт. В правом окне программы выберите путь к каталогу с заготовленной музыкой (mp3, wav, cda, aif) — в среднем окне появится список файлов. Выберите файлы, которые следует добавить, и нажмите **Добавить**. Осталось только подождать.

БИМЕХАНОИДЫ РВУТСЯ К ВОРОТАМ

Все, что было описано выше, является основой, на которой можно построить глобальную модификацию FIFA или даже новую игру. Для тех, кто собрался делать не собственную модификацию, а тот вариант игры, который был описан нами в самом начале статьи, поэтапно рассмотрим, что же нужно сделать, чтобы добиться успеха.

Начнем с настроек **ini.big**. Увеличиваем размеры поля для более зрелищной игры, биомеханоиды все равно не устанут, а большое поле даст более зрелищный футбол. Настроим AI компьютера на максимум. Увеличим скорость игры и включим помощь компьютера при таких нервных моментах, как отражение атаки вратарем. Это сделает механоидов более точными и смелыми. После этих несложных манипуляций поведение игроков будет сложно отличить от поведения реальных роботов.

При редактировании параметров в **Camera Raptor** главное, чтобы камера вела себя непривычно, но в то же время красиво — делала повороты, взмывала ввысь с огромной скоростью и так же падала обратно на поле, успев за время своего пике охватить весь стадион. Возможностей **Camera Raptor** хватит, чтобы добиться подобного. Главное не переборщить — помните, что мы делаем не симулятор американских горок, а футбол будущего.

Теперь что касается **Kit Raptor** и **Referee Kit Raptor**. Берем кисть и рисуем нечто в духе "Робокоса", подобного эффекта можно легко добиться с помощью плагина **Chrome** в **Photoshop**. И вот уже на поле бегают стальные рыцари, напичканные микросхемами и разноцветными проводами. Но и без человеческой плоти не обойтись, мы ведь создаем не роботов, а биомеханоидов. Поэтому перерисо-



▲ Игрок команды "Мания" чем-то серьезно провинился.

вывать нужно не все текстуры, а лишь участки.

Флаги и эмблемы из **Flag Raptor** лучше оформить более солидно, чем в игре. Если ничего не приходит на ум, то вдохновением может послужить любой фильм или игра в жанре фантастики. Это может быть все что угодно — от рекламы новой линейки процессоров, на которых работают наши биомеханоиды, до портрета Била Гейтса в 60-летнем возрасте.

О мячике — **Ball Raptor** — отдельный разговор. Думаю, что в XXXI веке он уже будет мало похож на прежний. Лично мне он видится как сгусток энергии белого цвета, реагирующей на любые соприкосновения с ним.

И в завершение вскрытия — маленький секрет. Под **Fatboy Slim** футуристический симулятор идет просто на ура. ■

САМ СЕБЕ ГЕНЕРАЛ

РЕДАКТОР КАРТ К COMMAND & CONQUER: GENERALS

DASH DASH@IGROMANIA.RU

Секрет успеха игр серии Command & Conquer не только в усиленной рекламе каждой новой игры. Не только в раскрученности игровой вселенной. Практически ко всем играм прилагается редактор. Карты и кампании, создаваемые фанатами, обеспечивают играм долголетие. Command & Conquer: Generals не стала исключением. С игрой поставляется мощнейший редактор миссий, который позволяет создавать уровни не менее сложные, чем в оригинале.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Интерфейс **World Builder** (полное название редактора) довольно стандартен. Сверху расположены панель команд и панель пиктограмм, справа (хотя ее местоположение можно изменить) — панель свойств объектов и команд.

Панель команд состоит из следующих пунктов. **File** — стандартные функции сохране-



ния/восстановления карт, изменение размеров карт. **Edit** — операции с буфером обмена, редактирование освещения, теней, свойств камеры, специальные операции с объектами. **View** — включение/выключение тех или иных настроек, отображаемых при работе с картой (например, **Show Clouds** включает/отключает показ облаков; при редактировании карты их лучше выключать). **Texture Sizing** — специфические операции с текстурами. **Validation** содержит всего одну открытую команду — **Fix Team**, которая выявляет неправильно установленные объекты и недоделанные скрипты.

Панель пиктограмм содержит несколько групп пиктограмм: работы с буфером обмена, изменения ландшафта, работы с водой, наложения текстур, работы с объектами и поворота карты.

Панель свойств объектов и команд меняется в зависимости от выбранного инструмента.

НАСТРОИТЬ ВСЕ

Установки по умолчанию никак не подходят для полноценного редактирования. Чтобы нормально работать в редакторе, необходимо его правильно настроить. Одни опции надо включить, а другие, наоборот, выключить.

Большинство включаемых/отключаемых опций находится в меню **View**. Если у вас слабенький компьютер (нормально тянет игру только на минимальных настройках), следует отключить **Trigger Areas** (триггерные зоны все равно расставляются в самый последний момент), **Shadows**, **Garrisoned**, **Clouds**, **Soft Water** и **Macrotextures**. Можно отключить и **Sound Flags** (звуковые эффекты). А вот галки над пунктами

ГДЕ ВЗЯТЬ:

ВОЗМОЖНОСТИ:

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Устанавливается вместе с игрой

90% игровых

Чуть выше средней

Отсутствует

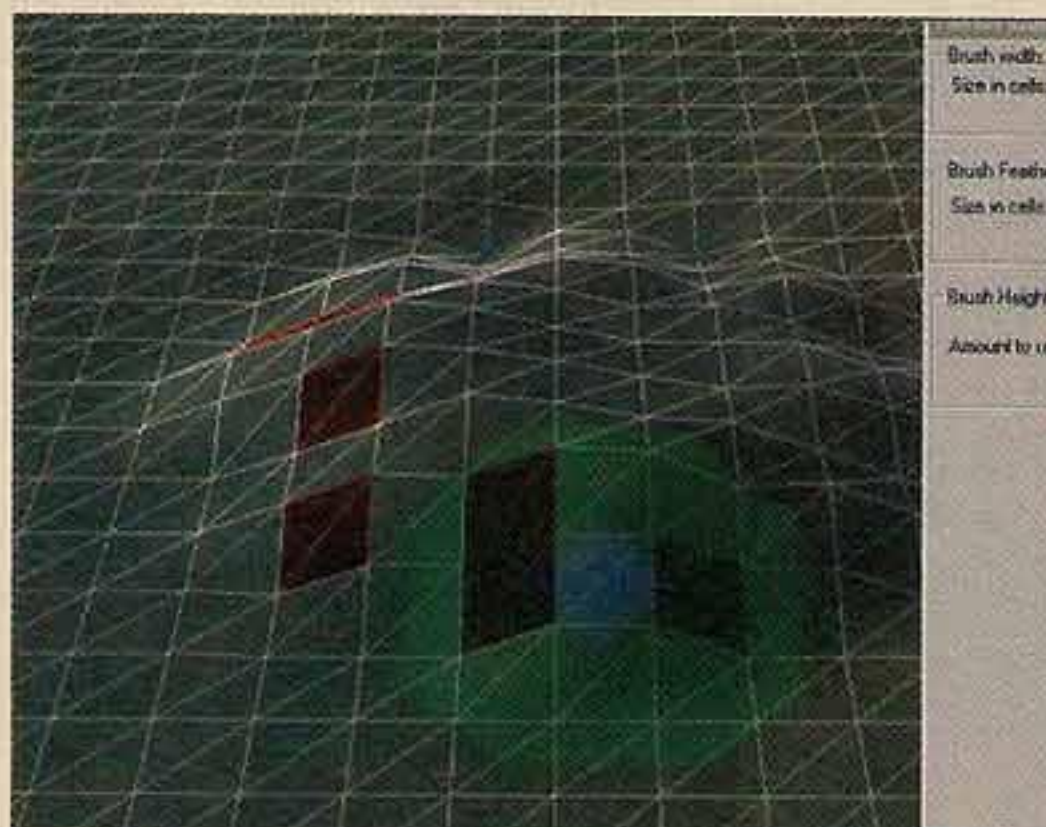
Show Impassable Areas (показ непроходимых территорий) и **Show Wireframe 3D View** (включается сетка, позволяющая более точно менять ландшафт) нужно включить на время редактирования ландшафта. Потом можно их выключить.

Обратите внимание на управление камерой, которая закреплена достаточно жестко. Камера смещается в стороны при движениях мышью с зажатой правой кнопкой. Увеличение/уменьшение изображения производится колесиком мыши. Направление "взгляда" камеры можно сменить, нажимая клавиши **N**, **S**, **W**, **E**. Угол обзора меняется в меню **Edit/Camera Options**.

выбирается набор текстур и производится заливка карты основным цветом. Лучше всего сразу взять один набор текстур и работать только с ним, иначе цвета карты не будут соответствовать друг другу: уровень получится некрасивым.

Дополнительные текстурированные поля — те, что накладываются поверх основной текстуры карты, — наносятся при помощи единичной или большой текстуры. Следите только за тем, чтобы дополнительные поля были шириной более одной клетки и, по возможности, не соприкасались друг с другом. Чтобы долго не искать нужную текстуру в меню, можно выбрать ее прямо с поверхности карты при помощи пипетки.

Когда текстуры будут наложены, размойте края для сглаживания резких переходов цвета. Можно воспользоваться авторазмыиванием для больших областей, а то, что размоется неправильно, всегда можно изменить вручную. Для этого достаточно перетащить соседнюю текстуру на размываемый участок.



▲ Красные участки — непроходимы. Но удобная в использовании кисть позволяет исправить это одним мазком.

МИР ВОКРУГ НАС

Создание большого уровня требует определенных навыков. Поэтому для примера сделаем простенький мультиплеерный уровень на двух игроков без скриптов и большого количества объектов.

Создание карты начинается с ее "регистрации". В меню **File** выбираем пункт **New**, даем карте название и задаем размеры: ширину "пограничной" области и начальную высоту над уровнем моря.

Окраска карты производится при помощи инструментов наложения текстур — **Single Tile** (единичная текстура), **Large Tile** (большая текстура), **Eyedropper** (пипетка), **Flood Fill** (заливка), **Auto Edge Out** (авторазмыивание краев), **Blend Single Edge** (ручная размывка края). Для начала



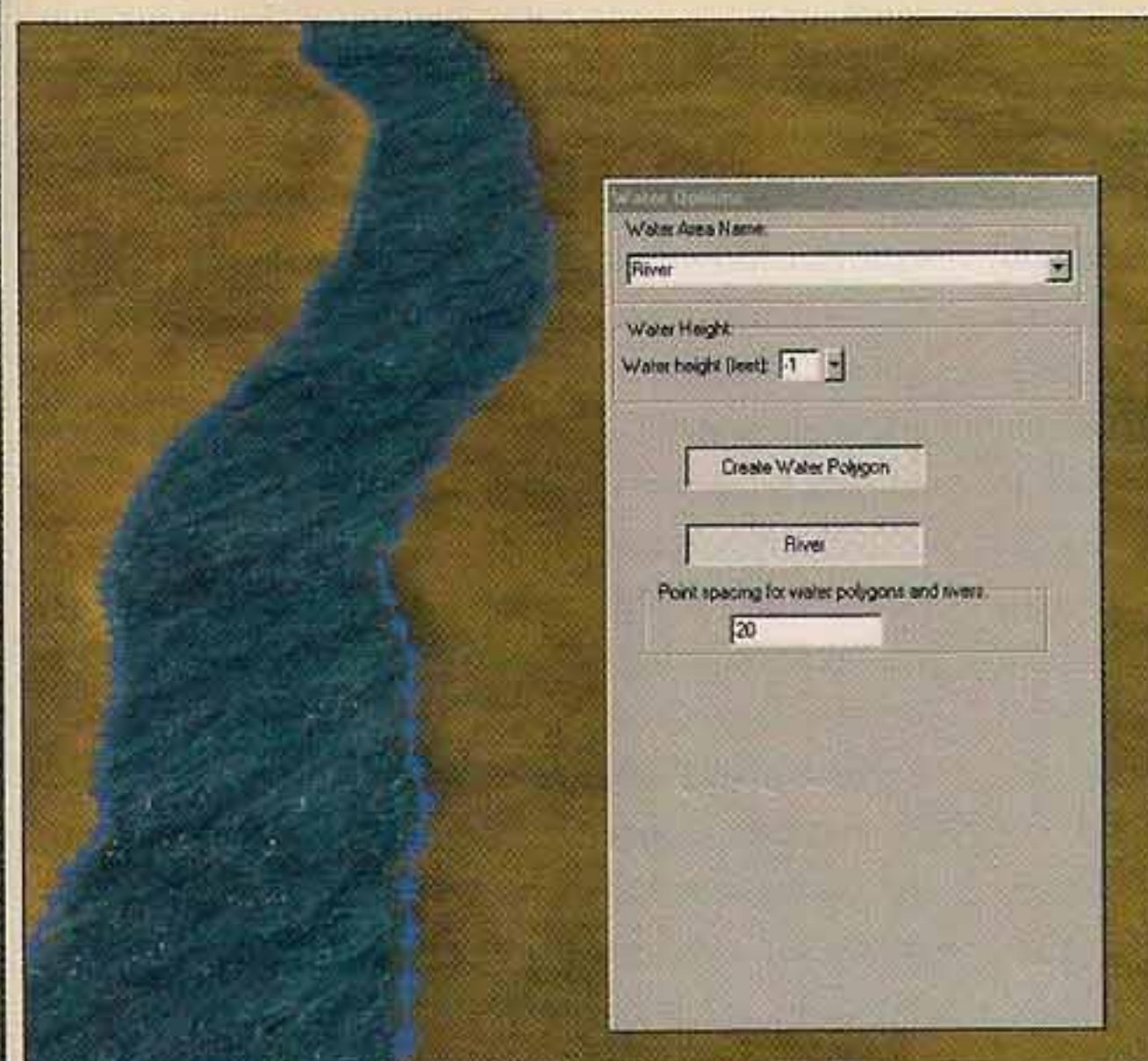
▲ Размытые и не размытые участки карты.

После того, как карта раскрашена, ее нужно разметить и построить ландшафт. Разметка нужна, чтобы контролировать симметричность карты — если это, конечно, актуально, — и расстояние между объектами. Пометьте центр карты и несколько точек, рассекающих карту на сектора, при помощи **Waypoint Tool**.

Для изменения ландшафта служат пиктограммы **Height Brush** (кисть высоты), **Mount** (возвышение), **Dig** (углубление) и **Smooth Height** (сглаживание). У кисти высоты есть три харак-

теристики: **Width** (ширина кисти), **Feather width** (ширина плавной зоны) и **Height** (высота). При этом ширина кисти — это радиус зоны, для которой будет изменена высота; ширина плавной зоны — радиус, в котором высота будет плавно изменяться по отношению к остальной местности; высота — определяет новую высоту зоны. То же действительно и для инструментов *возвышение* и *углубление*, но для них высота означает то, на сколько снижается/повышается ландшафт. Сглаживание просто убирает неровности ландшафта.

Когда будете создавать возвышенные участки, не забывайте, что они несут не только декоративную функцию, но и определяют тактику боя на карте. В проходы между горами могут одновременно въехать лишь несколько танков. База, расположенная на горе, имеет преимущества в обороне.



▲ Создание берегов рек с помощью Height Brush.

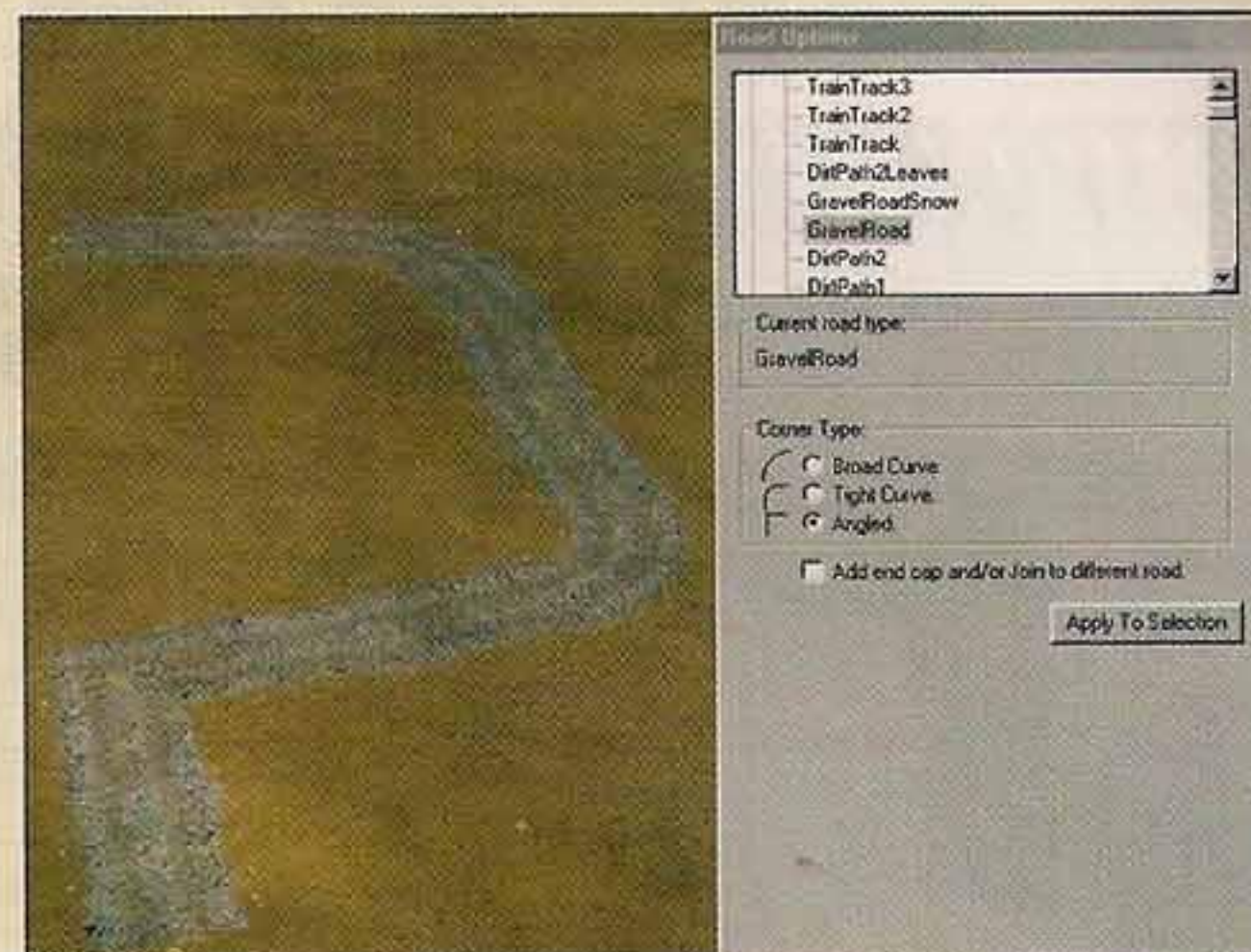
Для создания рек существует специальная пиктограмма **Water Tool**. Контур реки при этом рисуется обычной кистью с высотой 0, после чего через контекстное меню можно настроить основные параметры водоема. Когда зададите все параметры (что они означают, понятно из названий), нажимайте на **Create Water Polygon** — река станет отдельной территорией, характеристики которой можно изменять в меню **River**.

УКРАШЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ

Карта, которую мы создали, пока совершенно пуста и безжизненна. Первые объекты, которые нужно расставить на ней, — это мосты, дороги и гражданские здания. Если начать с других объектов, то потом будет очень сложно продумать расположение дорог и переправ.

Нужные нам объекты располагаются в меню, вызываемом пиктограммой **Road Options**. Ни мосты, ни дороги не отображаются на карте до момента постановки, поэтому поначалу — пока вы не выучите, какое название какому объекту соответствует — придется действовать методом научного тыка. Любое шоссе можно провести либо прямо, либо с поворотами. Причем повороты могут быть закругленными или угловыми. Чтобы создать поворот, нужно потянуть за стыковочную точку на только что

созданном участке дороги в нужную сторону. На скриншоте вы сможете увидеть стыковые места, выглядящие как желтые точки.

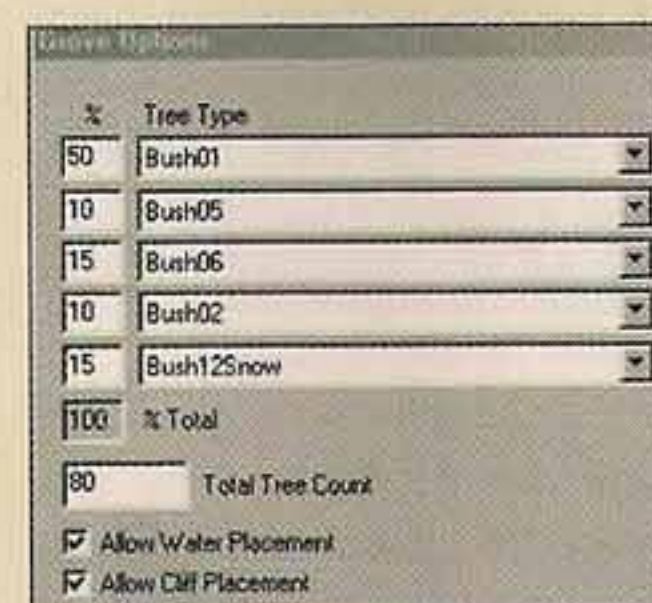


Если на уровне есть водоемы, и вы не хотите, чтобы бои сводились к использованию оружия массового поражения и авианалетам, то без мостов не обойтись. В отличие от дорог, мосты — самостоятельные объекты, имеющие свои свойства. Мосты бывают сборные (состоят из нескольких секций, имеют произвольную длину) и одиночные (длина заранее известна). Первые устанавливаются, как и дороги, в несколько этапов. Вторые — просто помещаются на карту как одиночные объекты и могут быть перенесены и повернуты уже после установки. В процессе установки любому мосту в панели свойств можно задать высоту **Z** над нулевой отметкой карты и **Angle** — угол поворота.

Создав дороги и мосты, распределите по уровню дома и мирных жителей — это украшения, но разбрасывать их по карте как попало не стоит. Дома лучше смотрятся, если их расставить группами. И не забывайте, что определенный тип домов подходит к определенному типу местности. Например, небоскреб посреди пустыни будет смотреться странно (хотя иногда и это — очень удачное решение).

Когда будут расставлены основные объекты, определяющие играбельность карты, можно украсить уровень, разместив на нем кустарник, камни, деревья или какие-то другие мелкие объекты. Камни, например, очень красиво смотрятся на берегах водоемов (только не забудьте приподнять их над поверхностью воды, чтобы они были видны).

Для расстановки деревьев и кустарника используйте пиктограмму **Grove**. Обратите внимание на то, что она предназначена в первую



очередь для создания лесных массивов. Можно создавать не только небольшие рощицы, но и целые леса. В лесу может расти до пяти различных

видов деревьев (соотношение можно изменять). Параметр **Total Tree Count** определяет число деревьев на выделенной территории.

Если территория будет небольшой, а деревьев много, то получится живая изгородь, резко снижающая проходимость участка для техники. Следите, чтобы деревьев было не больше 100% (это может привести к зависанию игры).

Удивительно, как сильно влияют на атмосферу игры звуки на карте! Вроде бы их и не замечаешь, когда они есть, но стоит их убрать — и вмиг любая карта станет безжизненной, играть на ней будет неинтересно. Но и звуки не стоит лепить где попало. Например, звуки реки лучше разместить около мостов, пение птиц — возле лесополосы, и так далее. Так что с умом расставляйте триггеры из меню **Sound**.



▲ Маленькая темная точка — триггер звука.



Мы с вами уже почти создали карту. Осталось совсем немного — обеспечить исправную работу искусственного интеллекта. Ведь компьютер должен не только копошиться на своей базе, но и атаковать вас. При помощи **Polygon Tool** выделите территорию вокруг предполагаемой базы первого игрока и пометьте ее как **Inner Perimeter 1**. То же повторите со вторым игроком. В этой зоне компьютер будет строить свою базу и беспокоиться за сохранность своих сооружений. После этого очертите всю доступную территорию и пометьте ее как **Outer Perimeter 1** (то же самое и для второго игрока).

С помощью **Waypoint Tool** отметьте точки старта игроков и протяните линии **waypoint** от базы к базе. Противники должны найти друг друга кратчайшим путем, а не бродить в поисках оппонента по всей карте.

Осталось только зайти в **Edit/Edit player list** и щелкнуть по кнопке **Add Skirmish Players**. Теперь вы можете протестировать карту в игре и прямо в процессе тестирования исправить все ошибки, которые найдете.

В одном из ближайших номеров мы разберем, как создавать сложные skirmish-карты, размещать на уровне сложные скрипты и наращивать уровень AI противника. До скорых встреч на страницах "Мании"! ■

БУДНИ ВИВИСЕКТОРА

ОСНОВЫ КАРТОСТРОИТЕЛЬНОГО МАСТЕРСТВА В РЕДАКТОРЕ

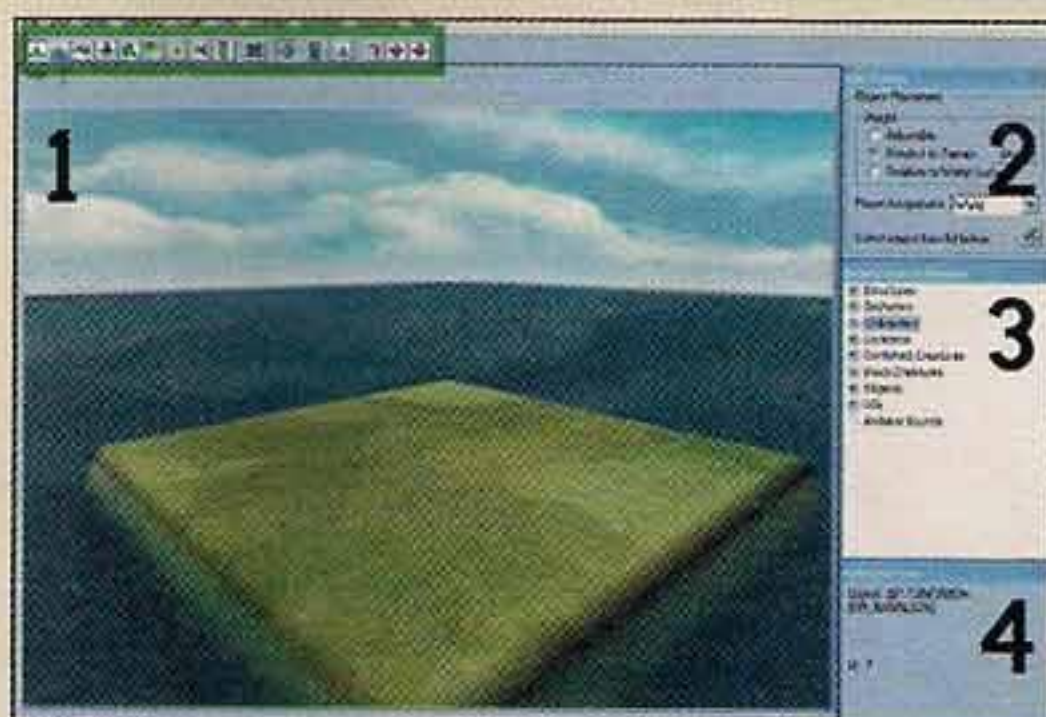
АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

IMPOSSIBLE CREATURES

Impossible Creatures снабжены удобным и простым редактором. Пусть он и не дотягивает по возможностям до заветных ста процентов, но с его помощью без труда можно делать интересные мультиплеерные карты.

В статье мы подробно рассмотрим тонкости создания skirmish- и мультиплеерных карт, начиная со всех нюансов создания ландшафта и заканчивая отловом багов в созданной карте.

ИНТЕРФЕЙС



Интерфейс программы прост и понятен. В верхней части окна находится панель инструментов редактора (обведена зеленой рамкой). Большую часть редактора занимает **окно обзора** карты (на картинке — под номером 1). Справа от него — три вспомогательных окна: **Edit Modes** (№2) — окно настроек инструментов; **Brush/Object Window** (№3) — в этом окне обычно находится структурированный список либо юнитов, либо текстур, в зависимости от выбранного инструмента; **Selection Info** (№4) — окно, содержащее информацию о выделенном на карте объекте.

Для перемещения камеры в окне обзора вперед-назад и влево-вправо необходимо зажать колесо прокрутки мыши и просто двигать мышью в желаемом направлении. Вращая колесо прокрутки, вы можете приближать и удалять камеру. Чтобы поворачивать камеру, надо зажать клавишу **Alt** и, опять же, перемещать мышью в нужном направлении.

СОЗДАНИЕ ЛАНДШАФТА

По умолчанию при запуске редактора генерируется ландшафт малых размеров — качественной карты на нем не сделать. Поэтому сначала давайте создадим новую карту с новым ландшафтом. Откройте меню **File\New**. В появившемся окне вы можете выбрать тип ландшафта (снежный, пустынный или тропический; определяет базовую текстуру ландшафта) и его размер — выберете сами.

Если в дальнейшем, в процессе работы, вы поймете, что выбранный размер ландшафта

РЕДАКТОР:

Sigma Mission Editor

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

95% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Средняя

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Устанавливается вместе с игрой

вам не подходит (скажем, если вы хотите сделать ландшафт больше 512*512 метров, но меньше 1024*1024), вы можете воспользоваться инструментом **Terrain Crop Mode** на панели инструментов. В окне **Edit Modes** вы можете выбрать размер рамки, с помощью которой обрезаются лишние участки карты. После установки рамки (щелчок **левой кнопки** мыши по карте в окне обзора) нужно нажать кнопку **Crop!** в окне **Edit Modes**, чтобы завершить действие.

РЕДАКТИРОВАНИЕ

Теперь можно приступить непосредственно к редактированию. За изменение ландшафта отвечает кнопка **3D Paint Mode** на панели инструментов — включите ее. Инструмент представляет собой кисть, с помощью которой вы "рисуете" рельеф карты. "Рисование" осуществляется с помощью **левой кнопки** мыши — просто наводите курсор на желаемый участок карты и щелкаете.

Окно настроек (**Edit Modes**) этой кисти при этом станет выглядеть так же, как на картинке:

Список **Mode** здесь отвечает за режимы кисти. Режимы могут быть следующими:

Additive — увеличивает высоту указанного участка

карты. С его помощью дно морское можно превратить в равнины и луга, равнины и луга — в холмы и курганы, а холмы с курганами — в альпийские хребты, эвересты и пики коммунизма.

Subtractive — уменьшает высоту указанного участка карты. Данный режим позволяет сделать все вышеописанное в обратном порядке.

Set Value — устанавливает высоту указанному участку карты. Высоту вы назначаете сами, независимо от исходной высоты этого участка. Желаемая высота выбирается с помощью бегунка или дополнительного списка (об этом ниже). Этот режим удобен, если нужно быстро прорезать в горах каньон с плоским дном или же просто сделать идеально ровный участок земной поверхности.

Smoothing — сглаживает ландшафт. Способен как разгладить мелкие неровности, так и сровнять с землей горные массивы. С помощью этого режима можно сделать ланд-

шафт менее угловатым (угловатость в виде торчащих полигонов часто возникает в процессе редактирования).

Water Level — а этот режим "рисует" воду. Уровень воды задается заранее с помощью бегунка или дополнительного списка (о них — ниже по тексту). Если вы хотите создать водные просторы выше или ниже уровня моря, то вам сюда.

Помимо списка режимов кисти, окно настроек содержит несколько бегунков, отвечающих за параметры кисти. Имеются следующие бегунки:

Brush Size — устанавливает размер кисти.

Feather — устанавливает "размытость краев" кисти. Так, если передвинуть бегунок на 0, то воздействие, изменяющее ландшафт, будет максимальным по всей площади кисти. Если же установить бегунок на максимум, то воздействие кисти будет максимальным лишь в центре, уменьшаясь по мере приближения к краю кисти.

Strength — степень воздействия кисти на ландшафт. Определяет, насколько сильно изменится поверхность уровня при "раскрашивании".

В дополнение ко всему перечисленному в окне имеется отдельный бегунок и дополняющий его список — они предназначены для режимов кисти **Set Value** и **Water Level**. Бегунок (**Height**) определяет высоту уровня создаваемой воды или высоту изменяемого ландшафта. Список же (**Height Presets**) полезен, когда вам нужна какая-то определенная высота — уровень морского дна, морской поверхности, уровень суши по умолчанию и т.д.

После того, как вы создадите ландшафт своей карты, нужно раскрасить его текстурами.

ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

За текстурирование в редакторе отвечают сразу три инструмента. Рассмотрим каждый из них подробно.

Texture Stamping Mode — это кисть, с помощью которой на карту наносятся обычные текстуры. Важно заметить, что текстуры в редакторе **Sigma** не являются тайловыми (кроме текстур детализации) и не зависят от условной координатной сетки на карте (как это было, например, в редакторе карт **Warcraft III**). К тому же наносимая на карту текстура не заменяет собой текстуры, покрывавшие ранее этот же участок, а накладывается на них (и

смешивается с ними, если текстура имеет прозрачные участки).

Когда данный инструмент активен, в окне **Edit Modes** доступны следующие параметры:

Spacing — бегунок, отвечающий за расстояние между двумя соседними "отпечатками" текстуры. Не рекомендуется выставить слишком маленькое или слишком большое расстояние.

Strength — параметр определяет прозрачность наносимой текстуры.

Color — цветовой оттенок наносимой текстуры. Чтобы изменить цвет, щелкните по выбранному кругу рядом с параметром и выберите желаемый цвет из палитры.

Сами текстуры находятся в окне **Brush/Object Window**. Чтобы нанести текстуру на карту, выделите ее в окне, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по желаемому участку.

Следующий инструмент, **Detail Texture Mode**, отвечает за текстуру детализации. Текстуры детализации в **Impossible Creatures** очень важны, так как именно они задают характер земной поверхности — трава, песок, снег и так далее. Они, в отличие от остальных текстур, являются тайловыми. Чтобы нанести на карту "детализацию", достаточно выделить ее в окне **Brush/Object Window** и затем щелкнуть **левой кнопкой** мыши по карте.

Последний инструмент, **Decal Placement Mode**, позволяет размещать на карте другой тип текстур — decal. От обычных текстур они отличаются тем, что не являются частью общей текстуры ландшафта — вы можете в любой момент выделить любую "декаль", перетащить на другое место, повернуть, изменить размер. Декаль полностью перекрывают текстуры, находящиеся под ними.

Чтобы добавить декаль на карту, надо выделить нужный экземпляр в окне **Brush/Object Window**, а затем щелкнуть по карте **правой кнопкой** мыши. Чтобы выделить добавленную декаль, щелкните по ней **левой кнопкой** мыши (зажав **Shift**, можно выделить несколько декалей). Поворачивать текстуру можно, зажав **Shift** и **левую кнопку** мыши. Масштабировать — зажав **Shift** и **правую кнопку** мыши.

ТИПЫ ЛАНДШАФТА

При создании нового ландшафта вы выбрали один из трех типов (арктический, пустынный или тропический), чтобы задать базовую текстуру ландшафта. Но типы ландшафта отвечают не только за базовую текстуру, но и за свойства поверхности — например, за звуки шагов юнита. Если вы сделаете изначально арктическую карту, а потом закрасите какие-то ее участки тропическими травяными текстурами, то будет весьма странно вместо шелеста травы слышать скрип снега под лапами и клешнями ваших юнитов.

Чтобы создать участки с разными типами ландшафта, включите инструмент **Terrain Type Mode**. Затем в окне **Edit Modes** вам нужно просто указать размер кисти, а в списке **Terrain Type** выбрать нужный тип ландшафта. После этого надо лишь щелкнуть **левой кнопкой** мыши по желаемому месту на карте.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Помимо ландшафта, в редакторе можно изменять свойства окружающей среды. Делается это в окне **Terrain Properties**. Окно открывается кнопкой **Edit Terrain Properties** на панели инструментов или через меню **Scenario/Terrain Properties**.

Для изменения доступно следующее:

Sunlight Color — оттенок солнечного света.

Shadow Color — цвет тени.

Time Of Day — данный бегунок задает время суток. Определяет, под каким углом падает солнечный свет.

Sky Texture — список текстур неба.

Ocean Color — оттенок морской воды.

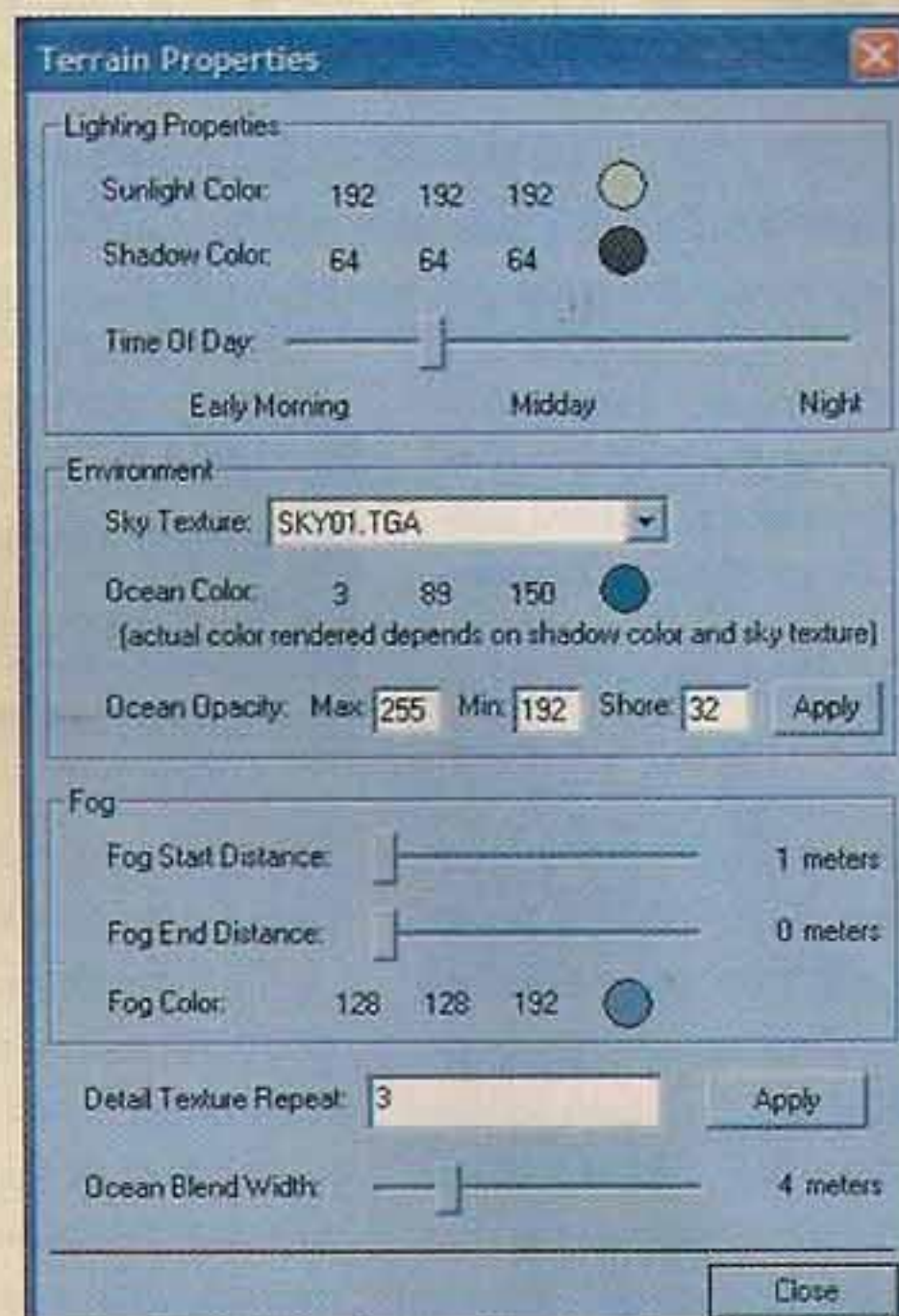
Ocean Opacity — три параметра, определяющие, насколько хорошо в воде отражается небо.

Fog Start Distance и **Fog End Distance** — параметры тумана на карте. Первый устанавливает расстояние между камерой и границей тумана. Второй определяет, на каком расстоянии от камеры туман станет совсем непрозрачным. Если вы не планируете использовать туман на карте, установите значение первого параметра выше второго.

Fog Color — цвет тумана.

Detail Texture Repeat — масштаб текстуры детализации.

Ocean Blend Width — а этот параметр определяет, насколько плавно текстура ландшафта по краям карты переходит в цвет моря.



▲ Пример законченного ландшафта. Не шедевр, но достаточно красиво.

Подберите параметры по своему вкусу, но следите, чтобы они не шли вразнобой. То есть, например, если вы выбрали небо, на котором изображено закатное солнце, то его свет должен падать под соответствующим углом, а оттенок света должен быть оранжевым, а не белым, как у полуденного солнца. Банально звучит, но хорошая карта — это красивая карта.

ОБЪЕКТЫ

Ландшафт карты готов. Осталось лишь разместить на ней объекты — декорации, ресурсы, здания.

Размещение всех объектов в редакторе осуществляется с помощью инструмента

Object Placement Mode. Все доступные объекты при этом будут отображены в окне **Brush/Object Window** в виде структурированного списка. Чтобы добавить объект на карту, надо выделить его в списке, а затем щелкнуть **правой кнопкой** мыши по какой-либо точке на карте.

Выделяются и перетаскиваются объекты **левой кнопкой** мыши. Поворачивать объекты можно, как и decal, зажав **Shift** и **левую кнопку** мыши. Зажав **Shift** и **правую кнопку** мыши, можно изменять высоту объекта.

Декорации находятся в упомянутом выше списке в разделе **Objects** — размещайте их по своему усмотрению. В этом же разделе находятся ресурсы —

уголь и гейзеры. Разместите их там, где должны быть базы игроков.

Так как мы делаем skirmish-карту, нужно создать несколько (не меньше двух) лабораторий — они будут играть роль стартовых площадок для игроков. Лаборатории должны принадлежать разным игрокам. Принадлежность задается в окне **Edit Modes**, в списке **Player Assignment**. Все остальные объекты (в частности, декорации и ресурсы) должны быть "общими", то есть принадлежать самой карте (пункт **World** в том же списке).

ЗАВЕРШЕНИЕ

Остался последний штрих — нужно задать тип игры, для которого предназначена создаваемая карта. Откройте меню **Scenario/Scenario Properties**. В появившемся окне и в списке **Map Type** выберите пункт **Skirmish/Multiplayer Map**. Также в поле **Map Name** можно указать название карты, которое будет отображаться в игре.

При сохранении карты на экране может появиться окно с сообщением об ошибке (или сразу о нескольких ошибках). Не волнуйтесь — просто вы что-то сделали не так. Чтобы понять, что и где нужно исправить, выделите одно из сообщений щелчком мыши, а затем нажмите кнопку **Locate Selected Error** в нижней части окна. После этого камера в окне обзора будет направлена на проблемный объект. Устранив все неполадки, снова сохраните карту и запускайте игру.

Закрепляйте полученные знания, тренируйтесь использовать рассмотренные сегодня инструменты с максимальной эффективностью. В следующей статье мы изучим создание скриптов на карте — с их помощью банальное уничтожение лаборатории противника можно сделать гораздо интереснее. ■

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ

ОСНОВЫ КАРТОСТРОЯ В O.R.B. OFF-WORLD RESOURCE BASE

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ DROW@IGROMANIA.RU

Жизнь — это случайность. Это очевидно. Это нечто непредусмотренное. Нечто постороннее в налаженном механизме вселенной. Вселенная враждебна жизни.

Клиффорд Саймак
"Космические инженеры"

В O.R.B. встроен уникальный редактор. Удивителен он в первую очередь тем, что позволяет создавать миссии даже более сложные, чем есть в игре. Можно сделать совершенно новую кампанию, со своим сюжетом, с новыми расами и нестандартными заданиями. Плата за такую функциональность редактора — необычайная сложность освоения. Даже в официальном мануале многие пункты отсутствуют, вместо детального объяснения красуется "слишком сложно для вас". Пожалуй, некоторые опции редактора действительно не для простых смертных. Нужно знать астрономию, астрофизику и смежные с ними дисциплины, чтобы разобраться во всех настройках уровня. Кто-то наверняка разберется и создаст-таки совершенно новую игру. Но вот простую миссию из нескольких заданий в двух-трех звездных системах под силу сделать любому геймеру. Только без подсказки тут не обойтись.

Редактор необычен еще и тем, что все манипуляции с объектами производятся через многочисленные меню. Ведь игра происходит в космосе, а в нем нет какой-то точки отсчета, какой в редакторах простых стратегий является земля.

В статье мы рассмотрим основы создания карты и принцип работы редактора скриптов. Создадим простенький уровень, хотя применительно к O.R.B. этот термин не совсем корректен.

ЖИЗНЬ ВОКРУГ СОЛНЦА

Первое знакомство с редактором O.R.B., как говорится, ошарашивает. Что делать — неясно, различных меню — тьма. Но это только на первый взгляд: все опции расположены очень логично, надо только понять эту логику. Давайте на примере разберемся, как устроен редактор. Взгляните на картинку:



ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

100% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

От средней до сверхсложной

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Отсутствует

1. Под этой цифрой располагается окно редактирования.

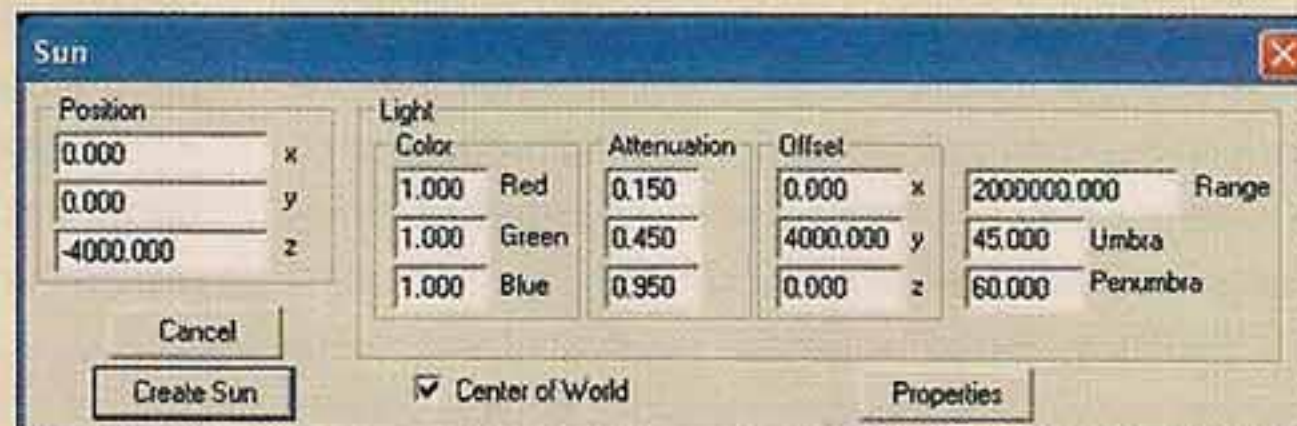
2. Панель инструментов. В ней и проходит процесс создания карты — все приходится делать в многочисленных меню.

3. Миникарта. Уровни в O.R.B. могут быть просто огромными, без миникарты перемещаться по ним очень сложно. На карте условными значками отображены объекты. Кликнув на любой из них, вы автоматически перенесетесь в нужную точку уровня в окне редактирования.

Перед тем как начать творить, перейдем в 2D-режим — нажимаем на пробел. Самый удобный способ редактирования: изменять уровень в 2D-режиме, а результаты отсматривать и корректировать в 3D.

Процесс создания любой карты начинается с определения размера игровой области. Для того чтобы создать ее, выбираем **Environment/Playable Area**. Значения координат в **Center** оставьте нулевыми, они отвечают за положение карты относительно вселенной. Поле **Diameter** отвечает за размер игровой области. Хотя размер карты в дальнейшем можно будет подкорректировать, лучше сразу создавать не очень большое пространство, иначе уровень в редакторе будет сильно подтормаживать. Максимальный размер карты равен 500000/150000/500000. Зеленый прямоугольник в окне редактирования означает игровую область. В 3D-режиме границы никак не обозначены. Заходите в **Other** и выбирайте **Show Playable Area**. Игровая область станет видна и в 3D.

Следующий шаг — создание солнца (да будет свет!). Заходим в **Environment/Sun**. Записываем в X/Y/Z координаты солнца. Если поставить галочку в **Center of World**, то координаты вводить не надо — солнце будет создано в центре игровой области. Остальные опции отвечают за световые характеристики. Заполним их: **Color** — цвет света, **Attenuation** — уровень насыщенности цвета, **Range** — дальность распространения света.



Нажимайте на **Properties**. Здесь вы сможете изменить размер солнца. Нажимаем на **Create Sun**. Солнце может быть только одно — никаких двойных и тройных светил создавать нельзя. Если вы хотите переместить установленное солнце, удерживайте **Ctrl+Alt+Shift** и, зажав левую кнопку мыши, тащите звезду на новую позицию. Точно так же перемещаются и все остальные объекты.

ПЛАНЕТАРИЙ

Солнечная система не может состоять из одной лишь звезды. Нужно создать планеты. Заходите в **Environment** и выбирайте **Malus planet**. Вы можете выбрать и другие типы планет, отличие будет только в размерах и цвете. Поставьте галочку в поле **Malus Homeworld** — активируются заблокированные поля. Нужно указать координаты планеты. Существует два способа. Вы указываете координаты сами (поля **Position**), но тогда планета не встанет на орбиту, а будет просто неподвижно висеть в космосе. Подобным способом можно пользоваться для создания декораций уровня — планет вне игровой зоны. Этот вариант нам не подходит. Поэтому ставьте галочку в **Orbit Sun**. Теперь координаты будут созданы программой, и планета получит орбиту вокруг солнца. В

Для любой планеты можно создать спутники. Выбираем **Environment/Malus Moons**. У одной планеты может быть максимум три луны. Нам нужна всего одна — поставьте галочку в **Malus Moon Type 1**. Если хотите создать вторую или третью луну, поставьте дополнительно галочки в **Malus Moon Type 2** и **Malus Moon Type 3**. Параметры для спутников идентичны параметрам планеты. Введите нужные значения и нажимайте на **Create Moons**.

В рамках обустройства нашего миниатюрного космического пространства переходим к созданию метеоритных поясов. Заходим в **Environment/Asteroid Field**. Наверху окна расположен список доступных орбит для метеоритов. Орбита обязательно должна быть связана с орбитой уже созданного космического объекта. В нашем случае орбит три — солнце, планета, луна. Поставьте галочку напротив луны. Под полем с названием группы астероидов указываем их количество — по умолчанию значение равно 200, но можно задать любое число вплоть до 1000.

Create Asteroid Field

☐ Orbit Sun
 ☐ Orbit Mallas
 ☐ Orbit Alphas
 ☐ Orbit Alder
 ☐ Orbit Kauler
 ☐ Orbit Alen2

☒ Moon 1
 ☐ Moon 1
 ☐ Moon 1
 ☐ Moon 1
 ☐ Moon 1

☐ Moon 2
 ☐ Moon 2
 ☐ Moon 2
 ☐ Moon 2
 ☐ Moon 2

☐ Moon 3
 ☐ Moon 3
 ☐ Moon 3
 ☐ Moon 3
 ☐ Moon 3

new asteroid group ▼

150 ◀ ▶

☒ Orbit
 ☒ Relative Orbit
☒ Even Spread

100000.00 Min Orbit

10.00 Plane Span

0.000 Plane Angle X

0.000 Plane Angle Y

0.000 Tracking Distance

0.250 Speed

0 Mist Id Material

3 Num Per Orbital Track Min

6 Num Per Orbital Track Max

50000.00 Min X

50000.00 Max X

100000.00 Min Y

100000.00 Max Y

100000.00 Min Z

100000.00 Max Z

6.500 Scale Min

14.50 Scale Max

☐ Use Random Seed

104536396

☒ Randomize
☒ Smooth Random

	% Default		# of Default
0.30000	% of alternate 1	0	# of alternate 1
0.20000	% of alternate 2	0	# of alternate 2
0.10000	% of alternate 3	0	# of alternate 3
0.00000	% with mining facility	0	# with mining facility
0.00000	% with enemy mining	0	# with enemy mining
0.00000	% with base 1	0	# with base 1
0.00000	% with base 2	0	# with base 2
0.00000	% with enemy base 1	0	# with enemy base 1
0.00000	% with enemy base 2	0	# with enemy base 2

0.00000 % of destroyed base 0 # of destroyed base

Resources

0.100000 Percentage 10000 Min 100000 Max

Rotation

0.000000 x

0.050000 y

0.000000 z

Asteroid String

5000.00 String Width

☒ Collisionable
 1.000 Damage Factor
☒ Interactive

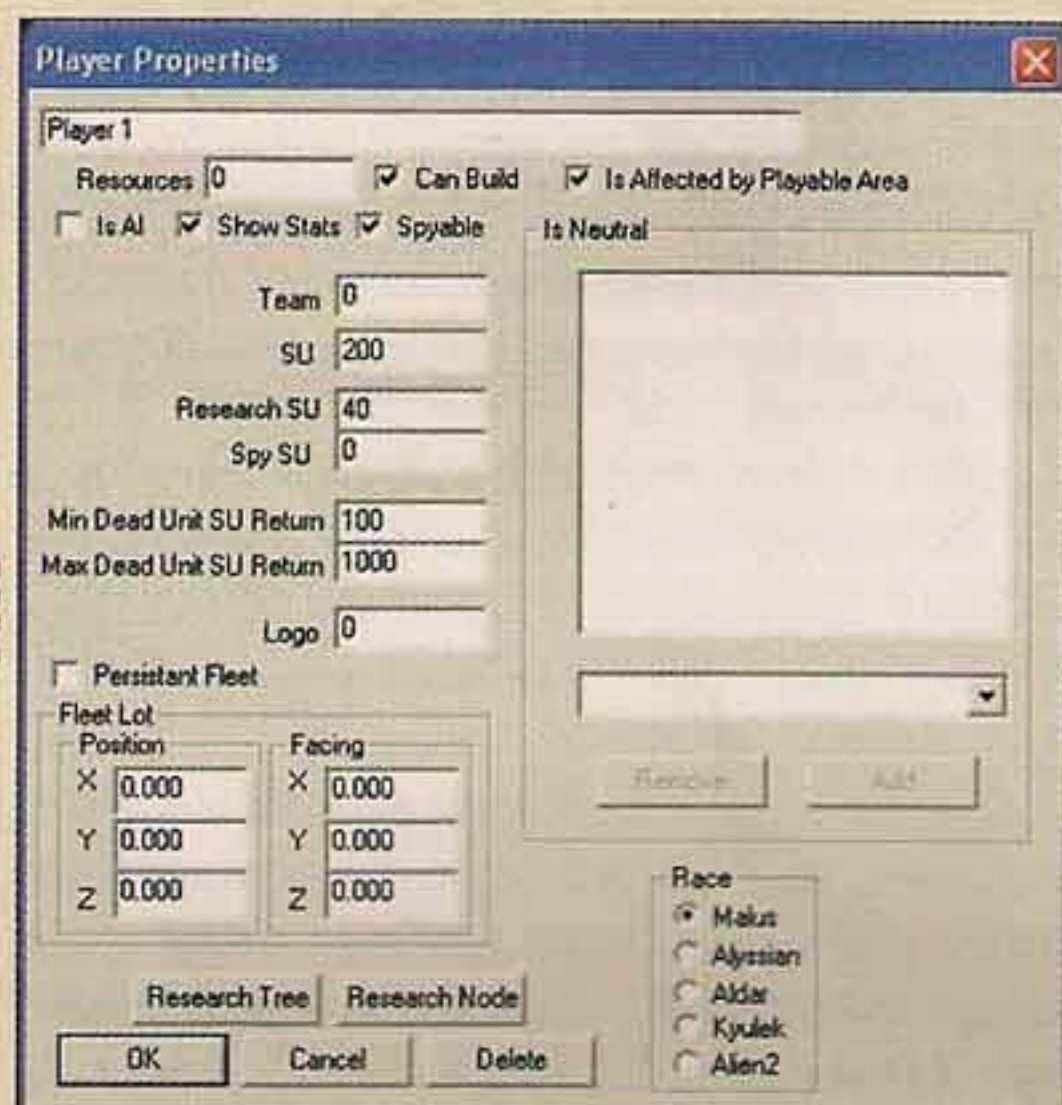
Create Asteroids Delete Close
 New Cancel Texture

Мы создали пояс астероидов вокруг луны, но не всегда надо, чтобы астероиды были жестко привязаны к орбитам. Создадим группу астероидов с независимой орбитой. Удостоверьтесь, что вы находитесь в 2D-режиме. Зайдите в **Environment/Asteroid Field**. Нажмите на **Asteroid String**. Появится окно, но оно нам пока не понадобится. Теперь, зажав **Ctrl+Alt+Shift**, дважды кликайте левой кнопкой мыши на 2D-карте. Так вы поставите первый маркер. Маркеров должно быть как минимум два, чтобы создать сегмент, в который будут помещены астероиды. Ставьте второй маркер — больше маркеры нам не понадобятся. Дважды кликайте левой кнопкой мыши в втором маркере в окне редактирования. В появившемся меню укажите количество астероидов между первым и вторым маркером (**Number**) и степень разброса (**Width**). Все — “независимая” цепочка астероидов готова.

Ctrl+Alt+Shift, дважды щелкните левой кнопкой мыши на карте. Установленный корабль будет принадлежать активному игроку. Чтобы сделать активным другого игрока, нажмите **Q**.

Карта создана, игроки установлены, но

для играбельного уровня этого мало. Зададим характеристики игроков. Заходим в **Player # properties** (# — номер игрока) — здесь располагаются стартовые характеристики. Перед вами появится окно:



Установите галочки, как изображено на картинке. Это — оптимальный вариант. Определите расу, количество ресурсов и людей, доступных в начале игры.

Кликните на **Research Tree** — здесь находятся параметры научных исследований. Они представлены в виде блок-схемы — связи между разработками отражаются при помощи линий. К сожалению, понять, какое исследование открывает путь к следующему, практически невозможно. Цвет исследования означает его состояние: красное — запрет на открытие, синее или фиолетовое — уже открытое, белое — игрок может исследовать данную область. Для того чтобы изменить статус, дважды кликните на нем левой кнопкой мыши. Чтобы присвоить исследованию статус "готового", поставьте галочки в **Is Researched** и **Is Researchable**. Для блокировки в игре данной области знаний — снимите галочки со всех пунктов. Чтобы сделать доступной для исследования — везде поставьте галки в **Is Researchable**. Изменив статус, не забудьте сохранить изменения.

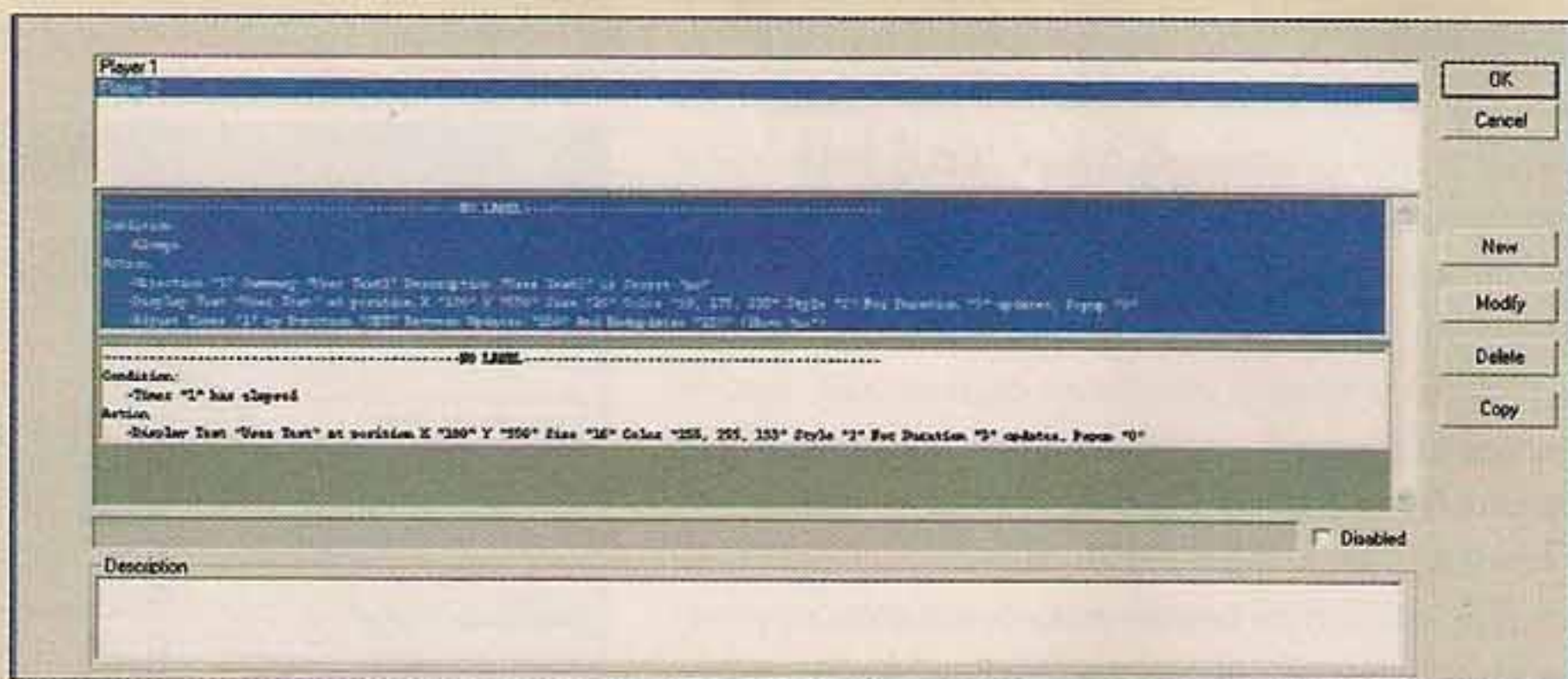
Карта почти готова. Осталось указать свойства игры. Заходите в **Environment/Game Settings**. Для установки стартовой точки нажмите **Ctrl+Alt+Shift** и дважды щелкните левой кнопкой мыши на карте в точке, где, по вашему замыслу, должен стартовать игрок. Если захотите изменить уже установленную стартовую позицию, дважды щелкните на координате в **Start Location**. В **Objectives** и **Description** впишите краткое описание миссии и карты (можно на русском языке). Установите галочку в **Randomize**, если захотите, чтобы астрониды размещались по-новому при каждой загрузке карты.

СПУСКОВОЙ МЕХАНИЗМ

Редактор O.R.B. оснащен мощным скриптовым языком, с помощью которого можно изменять самые различные игровые параметры и создавать разнообразные задания. В основе работы скриптов лежит принцип проверки условий. Если ситуация удовлетворяет условию, то запускается действие. Если не запускается — то начинается другое действие или же происходит возврат к началу проверки. Любой скрипт состоит из триггера и действия. Триггер (**Condition**) — это условия, которые подвергаются проверке. Действие (**Action**) — реакции, которые произойдут при выполнении условий.

Условий и действий в одном скрипте может быть несколько. Процесс создания скриптовых команд довольно прост. Вы просто выбираете типовое условие из списка и задаете для этого условия реакцию (тоже из списка).

Познакомимся с редактором скриптов поближе. Заходите в **Events/Triggers**. Перед вами появится окно:



Нажмите **New** и пометьте галочкой игроков, для которых будет создан скрипт. Создавать скрипт для всех игроков в некоторых случаях очень удобно. Например, в сетевых баталиях, когда цель у всех одна, можно разом создать общий брифинг. Выбрав игроков, нажмите **Ok**. В следующем окне надо выбрать триггер, который будет подвергаться проверке. Нажмите **New**. Из раскрывающегося списка выберите триггер (о значении триггера почти всегда можно догадаться из названия). В нижнем поле появится строка, в которой часть слов выделена синим цветом. Кликните на них левой кнопкой мыши и заполните условие в появившемся окне. Создайте несколько триггеров. По идее, порядок расположения должен влиять на то, какой триггер будет проверяться первым. Но на практике разницы замечено не было — проверяются все условия и сразу.

Определив триггер, нажимайте **Next**. Действие устанавливается и редактируется так же, как и триггер. Выбрав действия, нажимайте **End**. Скрипт создан. В поле **Description** можно вписать пояснение. Это поможет не запутаться в скриптах, когда их будет много.

Для операций с уже созданными скриптами используйте кнопки **Modify**, **Delete** и **Copy**. Их назначение понятно из названия.

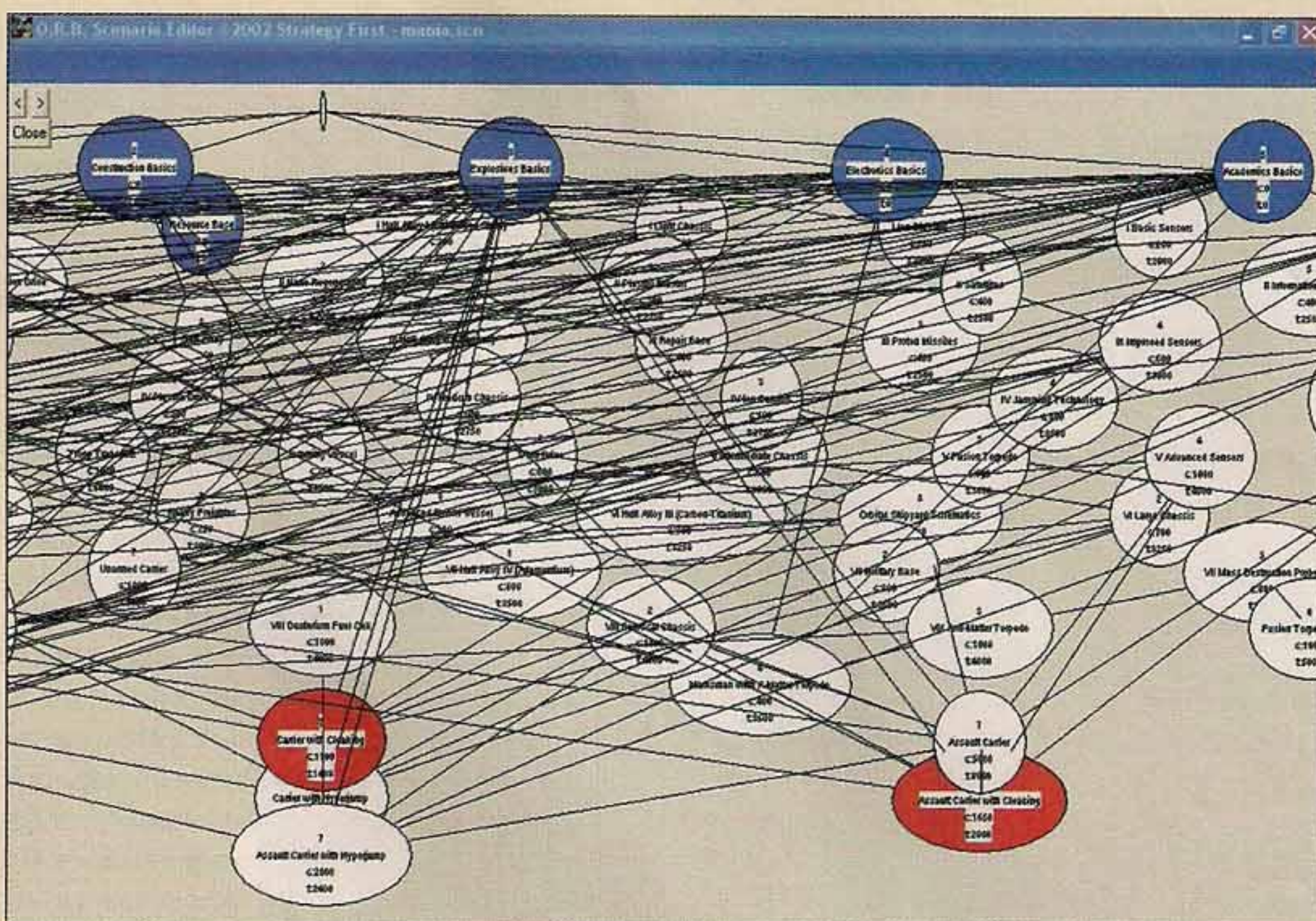
В последнее время среди разработчиков компьютерных игр наблюдается тенденция к стандартизации и упрощению написания скриптов. Например, если вы освоили редактор скриптов для **Age of Mythology** или "Про-

тивостояния 4", не составит особого труда разобраться в скриптах редактора O.R.B. И наоборот. Статья, в которой рассматривались вопросы работы со скриптами в "Противостоянии 4", опубликована в "Игромании" №3 за этот год, а скрипты в **Age of Mythology** — в четвертом номере.

Для тестирования карты в редакторе зайдите в **File/Test**.

Не забывайте, что свои работы можно присылать на gamezone@igromania.ru с пометкой "Работы читателей 'Мании'". Лучшие мы поместим на наш компакт.

P.S. Непосредственно перед сдачей статьи в интернете прошел слух, что в локализованной версии игры редактора не будет. Если слух подтвердится, мы дадим подробную информацию, где взять редактор. И не забывайте, что английскую версию игры пока еще можно найти во многих компьютерных магазинах. ■



STRONGHOLD CRUSADER™




FIREFLY™


ФИРМА «1С»


TAKE-TWO COMPANY

© 2002 FireFly Studios Limited. FireFly Studios, Эмблема FireFly Studios, Stronghold Crusader и эмблема Stronghold Crusader являются охраняемыми товарными знаками FireFly Studios Limited. Gathering of Developers и эмблема Gathering of Developers, Take 2 Interactive Software, и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
© 2003 Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ». © 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

ГНОМЫ В КИБЕРПАНКОВСКОМ МИРЕ 2

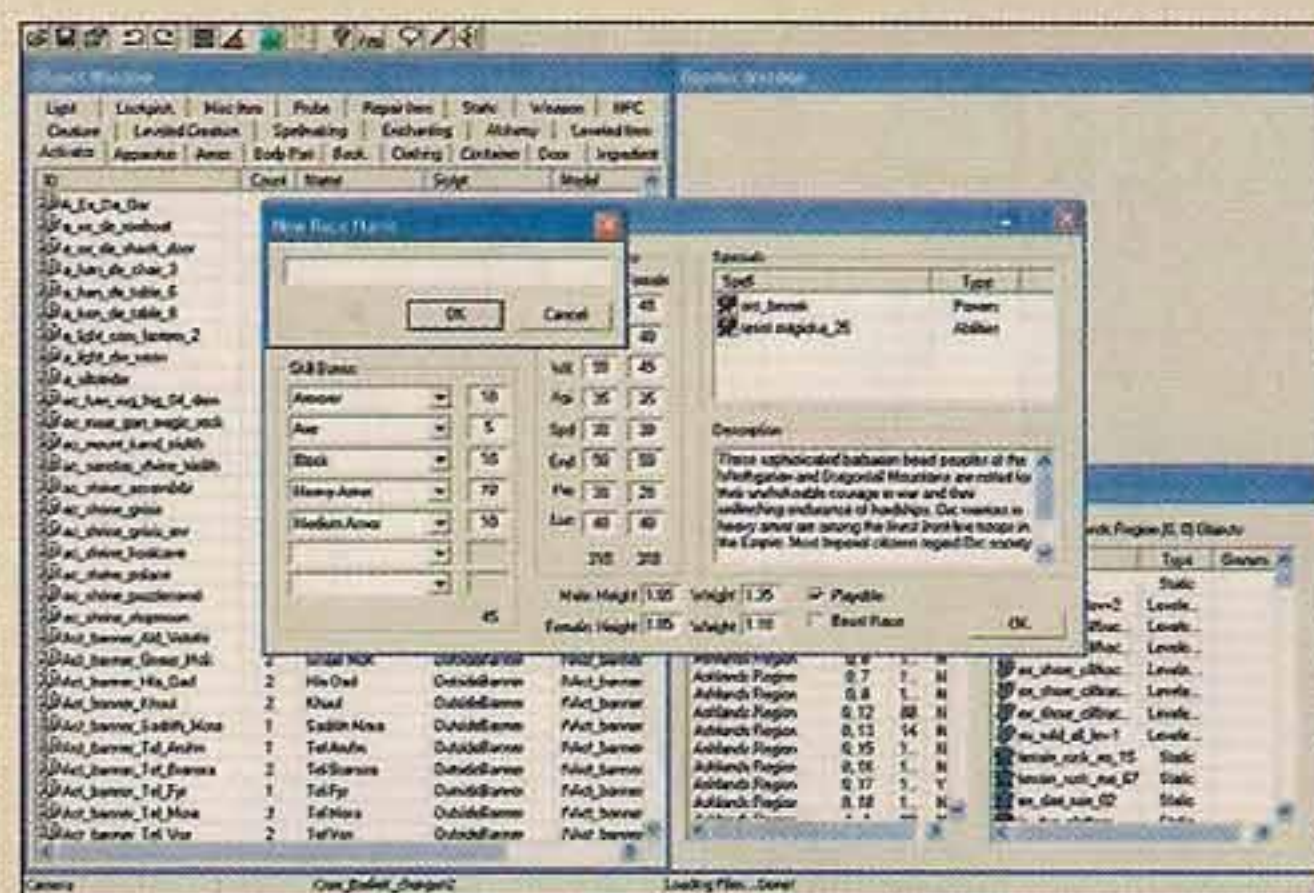
РЕДАКТОР ДЛЯ THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

КОНСТАНТИН МИХАЙЛОВ MRKIROV@IGROMANIA.RU

В прошлой статье, опубликованной во втором номере "Игромании" за этот год (смотрите статью **на компакт** в разделе "Инфо-Блок"), мы с вами научились создавать ландшафты и расставлять на них различные предметы. Но... пока наши миры пусты. Нет персонажей, с которыми можно было бы поговорить. Некому дать задания... Сегодня мы займемся заселением мира игры. Создадим свои заклинания, расставим NPC, напишем квесты и диалоги.

ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ: РАСЫ

Давайте создадим свою собственную расу. Загружайте редактор Morrowind Construction Set. Подгрузите в редактор файл `morrowind.esm`. Открывайте диалоговое окно Race (доступ к нему можно получить через меню Character/Race...). Здесь можно отредактировать характеристики любой расы Morrowind. Но чтобы создать новую расу, нажмите на кнопку **New**. Появится диалоговое окно, куда следует ввести ID (игровой идентификатор) новой расы. Рекомендую во избежание путаницы сделать его таким же, как и название расы.



▲ Редактируем характеристики расы.

После этой нехитрой операции надо будет заполнить все имеющиеся поля. В поле **Name** необходимо указать название своей расы (именно оно будет отображаться в игре). Далее заполните раздел **Skill Bonus**. Здесь из выпадающего списка предстоит выбрать скилл, а в текстовом поле напротив — указать бонус к данному скиллу у расы. Но слишком увлекаться не стоит. Разработчики рекомендуют баланс ради делать так, чтобы сумма бонусов ко всем скиллам не превышала 45.

Переходим к разделу **Base Attributes**. Необходимо указать напротив базовой характеристики ее значение. Причем для разных полов нужно проставить различные значения. Лучше, если сумма параметров не будет превышать 310. И если уж делаете заведомо сверхсильную расу, не ставьте галочку напротив **Playable**. Не забудьте проставить значения роста и веса (для мужчин и женщин отдельно).

РЕДАКТОР:

ГДЕ ВЗЯТЬ:

ВОЗМОЖНОСТИ:

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

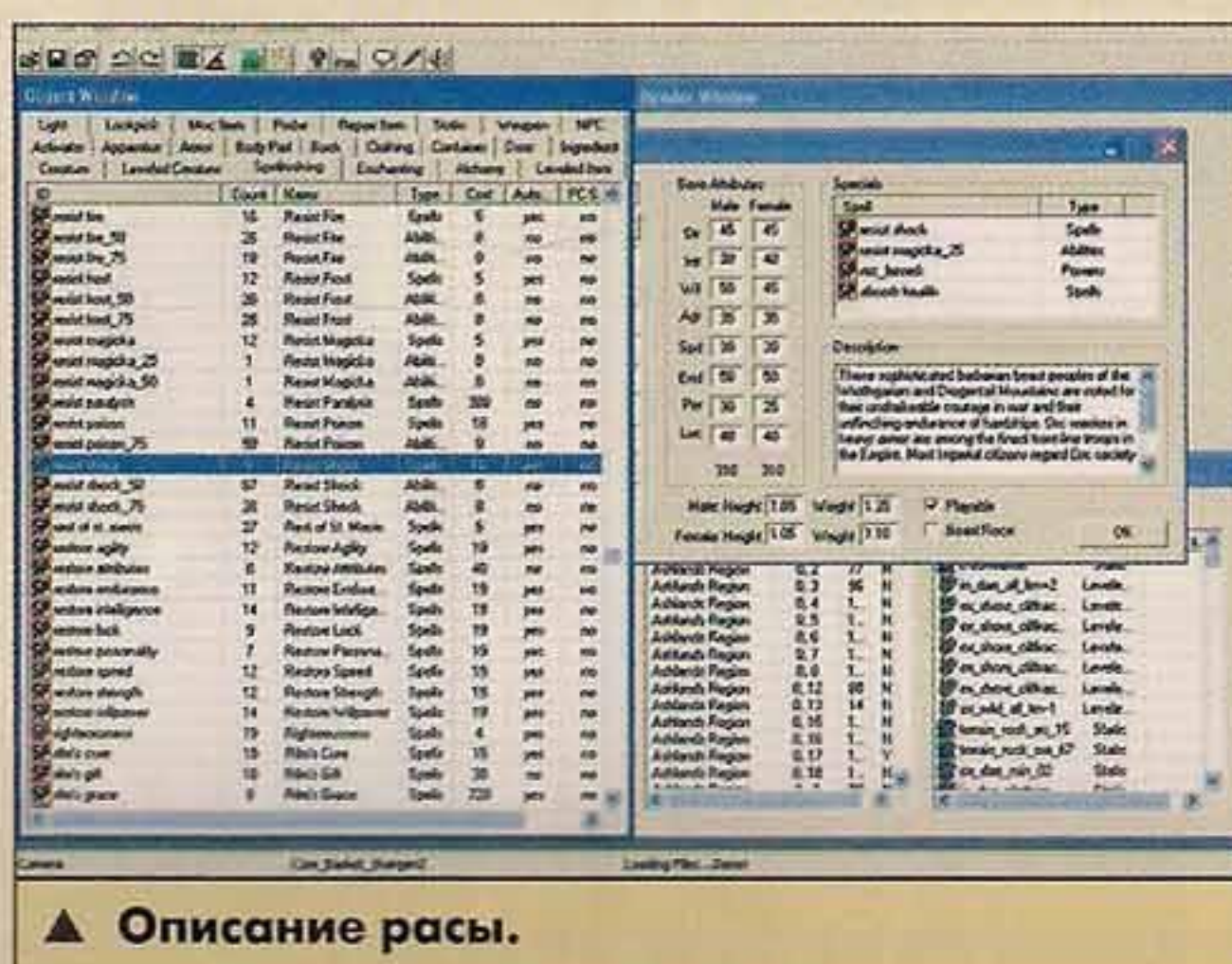
Morrowind Construction Set

Поставляется вместе с игрой

Практически безграничны

Высокая

Присутствует маленький help-файл



▲ Описание расы.

Когда "технические" характеристики расы будут готовы, можно сделать ее описание. Это описание игрок увидит в самом начале игры, когда будет создавать своего героя.

Незаполненной осталась лишь секция **Specials**. Не закрывайте текущее диалоговое окно (Race). Откройте закладку **Spellmaking** в **Object Window**. Необходимые для данной расы заклинания выделите и перетащите мышкой с закладки **Spellmaking** в секцию **Specials**. Три-четыре заклинания, не больше. А вот теперь действительно все. Закрывайте диалоговое окно, кликнув по кнопке **OK**. Новая раса готова.

Но пока наша раса — это сборник характеристик и описаний. Нужны еще текстуры и модель. Чтобы не усложнять себе жизнь, обойдемся стандартными файлами, поставляемыми с игрой. Открывайте закладку **Body Part** в **Object Window**. Найдите стандартную расу, наиболее похожую на ту, что вы только что создали. Например, созданная мной раса была очень похожа на бретонцев (Breton). Первая часть тела по списку — голова. Кликните на модель головы. В появившемся окошке указанный ID необходимо поменять на свой собственный, указать свою расу в выпадающем списке. При желании можно поменять и остальные параметры. Нажимайте на кнопку **Save**. Редактор заинтересуется: "ID объекта поменялся. Создать новый объект с такими параметрами?". Прочие части тела и вещи,

принадлежащие новой расе, создаются аналогичным образом на основе уже существующих. Для нормального функционирования мода у расы должен быть 51 объект.

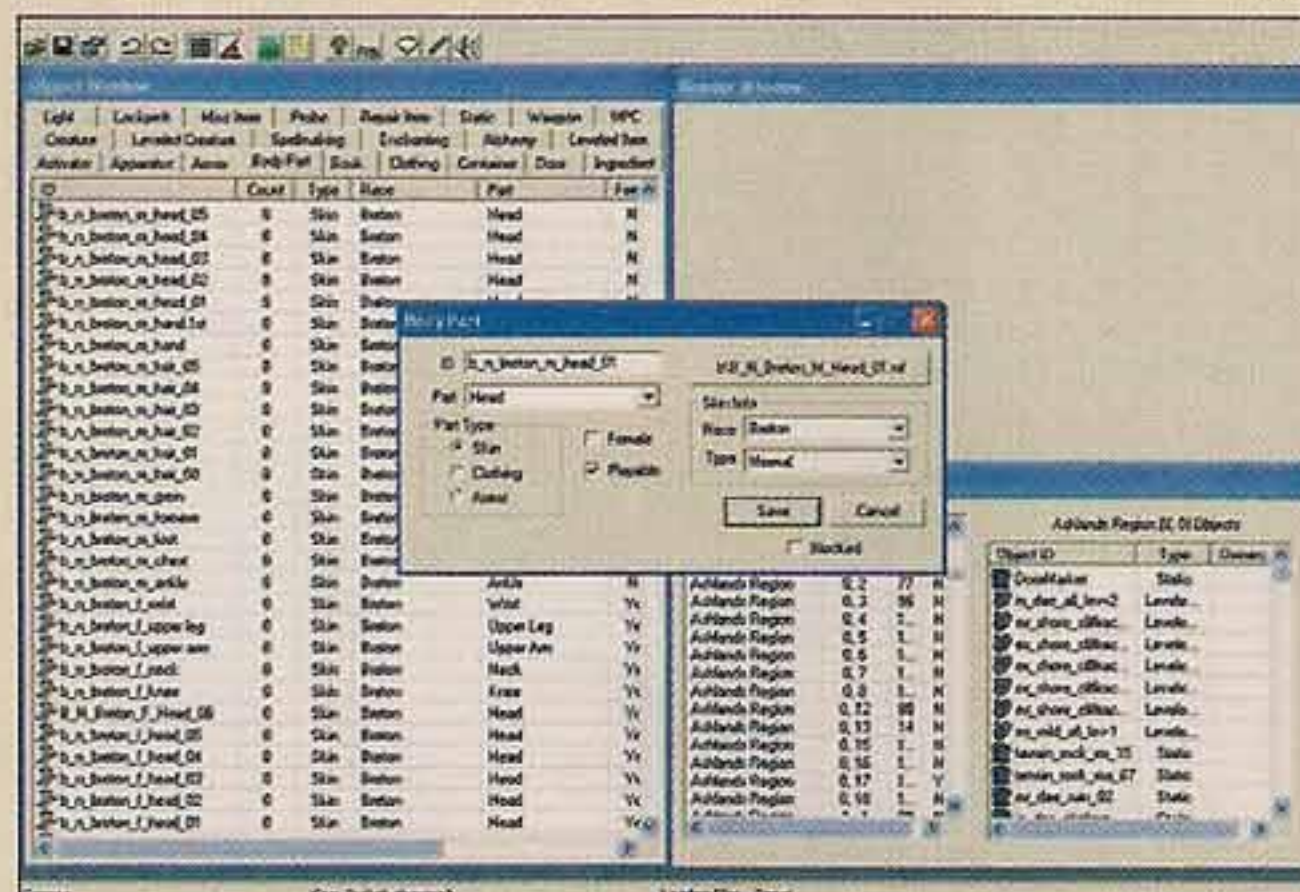
Создание расы закончено. Сохраняйте файл как плагин и подключайте его к Morrowind. Теперь, если начать новую игру, ваша раса будет доступна для выбора.

МАГИЯ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Редактор Construction Set позволяет создавать свои собственные заклинания (spells) и чары (enchancements).

Создание их в редакторе чем-то похоже на создание заклинаний и чар в игре, только здесь мы получаем гораздо больший контроль над эффектами. Возможности практически не ограничены. Только представьте, какие спеллы можно создать. Например, "Некромагия" (или "Черная магия") — магия смерти — спелл, при помощи которого маг поднимает мертвых врагов (нежить) и заставляет их сражаться на своей стороне. Эту идею можно развить, добавив заклинание, которое создаст иллюзорных мертвецов, что визуально увеличит армию. Для баланса стоит добавить "Истинное зрение", которое позволит магу отличать реальных врагов от иллюзорных. Можно добавить спелл "Уничтожение нежити (мертвецов)", который после прочтения уничтожит часть мертвой армии врага. Главное — соблюдение баланса. На каждое придуманное заклятие нужно создавать заклинание противоположного действия, иначе некоторые расы получат преимущество в игре.

Рассмотрим поэтапно процесс создания заклинания. Перейдите на закладку



▲ Закладка Body Part.

Spellmaking. Правой кнопкой мышки щелкните по списку и в контекстном меню выберите пункт **New**. Появится диалоговое окно.

Сначала впишите ID и название заклинания. Далее нужно выбрать магические эффекты (**Effects**) и настроить их — длительность, радиус "поражения" и другие параметры, суть которых ясна из названия. Все это делается при помощи выпадающих меню. Кроме этого, можно выбрать тип заклинания: **Spell** — простой спелл, **Power** — уникальное заклинание у расы, которое можно использовать только один раз в день, **Abilities** — вид заклинаний, у которых постоянный эффект, они присущи каждому персонажу.

В поле **Spell Cost** можно либо самостоятельно установить стоимость спелла, либо, что называется, довериться компьютеру и поставить галочку **Auto Calculate Cost** — движок сам рассчитает стоимость заклятия в зависимости от его силы. Опцию **Always Succeeds** лучше всего использовать с заклинаниями типа **Power**, чтобы заклинание все время срабатывало. Осталось нажать на кнопку **OK**. Спелл станет доступен в игре.

Подробно рассматривать создание чар мы не будем, оно очень похоже на создание спеллов. Различия — в параметрах, смысл которых всегда ясен из названия. Созданные чары можно применять к оружию.

ИДЕАЛЬНЫЙ СПОСОБ УМЕРЩВЛЕНИЯ

Пользуясь одной магией, выжить во враждебном мире очень сложно. Без оружия не обойтись. Создать свое вооружение несложно. Открывайте закладку **Weapon** в **Object Window**. В контекстном меню выбирайте пункт **New** (или **Edit**, чтобы отредактировать параметры уже существующего оружия). Дайте ID своему оружию, а также имя, которое увидит игрок.

Необходимо выбрать тип оружия из выпадающего списка. Если хотите, то можете назначить еще и скрипт, выбрав его из соответствующего списка. Указывайте вес вооружения в поле **Weight** и стоимость в поле **Value**, прочность — **Health**. В поле **Speed** укажите скорость, с которой игрок сможет использовать оружие (большим значениям соответствует большая скорость). Например, вручив игроку меч со значением **Speed** больше 2, вы получите настоящий комбайн-мясорубку.

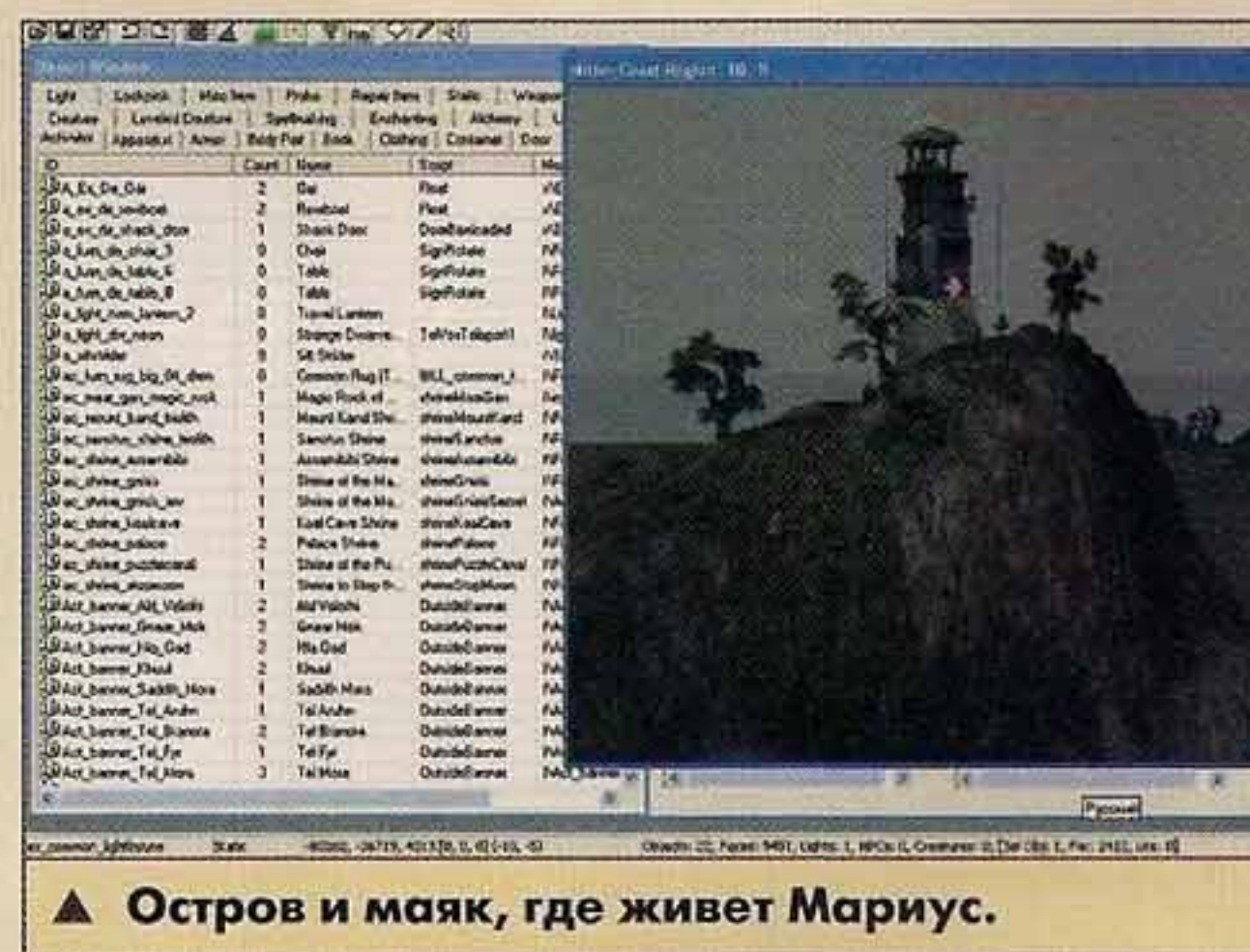
Параметр **Reach** отвечает за радиус поражения. Чтобы можно было нанести повреждения некоторым существам с **Normal Weapon Immunity** (иммунитет к определенным видам оружия), необходимо поставить галочку напротив **Ignore Normal Weapon Resistance**, в противном случае вы просто не сможете нанести никакого вреда подобному существу своим оружием.

Нажав на кнопку **Add Art File**, вы сможете выбрать модель, а через **Inventory Image** — иконку в инвентаре. Вы можете выбрать максимальные и минимальные повреждения трех типов: **Chop**, **Slash**, **Thrust** (рубящее, режущее, колющее) и указать их в соответствующих текстовых полях.

Новое оружие готово. Осталось только нажать на кнопку **OK**.

ЗАДАЧКА ДЛЯ ИГРОКА

Оружие есть, магия — тоже, но какое задание можно выполнить при их помощи? Давайте создадим небольшой квест. На примере изучим написание диалогов, скриптов, создание NPC. Действие будет происходить на некотором острове. Мариус — хранитель маяка — чем-то отравился. Он может умереть, если не примет противоядия. К счастью, антидот есть у его друга Корнелиуса, живущего на другом конце острова. Проблема в том, что Мариус не может покинуть маяк, он должен следить за кораблями, чтобы не произошло кораблекрушения. Эту ситуацию должен разрешить игрок. Если игрок согласится выполнить задание, он получит от Мариуса 200 золотых вместе с указанием отдать Корнелиусу деньги и взять 3 бутылочки с противоядием. Это противоядие следует отдать Маркусу. Маркус отблагодарит игрока. Далее по ходу работы мы внесем уточнения в этот квест.



Для начала давайте создадим небольшой остров, где будет происходить действие. В ячейке **-5,-10** я создал остров с маяком и небольшой пещерой. Думаю, с этим не возникнет затруднений.

Дам лишь некоторые советы. Маяк можно найти на закладке **Static** под ID **ex_common_lighthouse**. Пещеру для Корнелиуса можно создать как **interior cell**. При создании пещеры я использовал объекты **door_cavern_doors10**, **in_mudcave_doorway00** и **in_mudcave_2_s**. На острове на холме я поставил вход-дверь, ведущий в подземелье Корнелиуса (объекты **door_cavern_doors10** и **ex_bc_cave_entrance**). Главное — настройте телепортацию дверей. Кроме того, на дверь, ведущую в подземелье, я поставил **lock**, равный 50 единицам. По задумке, Маркус даст игроку ключ, при помощи которого тот сможет открыть дверь. Подготовительный этап закончен. Рекомендую сохранить плагин и протестировать его в игре. Чтобы не выходить из редактора, вызовите консоль клавишей **~** и введите команду **coe -10, -5**. Вы окажетесь на острове. Протестируйте двери. Чтобы открыть заблокированную дверь, подойдите к ней, вызовите консоль и, выделив дверь, введите **unlock**.

Открывайте закладку **Misc** в **Object Window**. Создайте новый ключ. Это можно сделать либо

МУЗЫКА

В игру очень легко добавить свои мелодии. Музыку в формате **mp3** нужно поместить в папки **<Каталог игры>\Music\Explore** (для простых путешествий) и **<Каталог игры>\Music\Battle** (для музыки, играющей во время битв). Файлам не надо присваивать каких-либо специальных имен. Треки, помещенные в указанные директории, будут случайным образом проигрываться в **Morrowind**.

изменив характеристики существующего ключа, либо указав характеристики "с нуля". Введите уникальный ID (скажем, **super_puper_key**) и имя (**Key to Cave of Cornelius**). Вес (**Weight**) следует указывать равным 0. Можете подобрать модель по своему вкусу. Теперь открывайте свойства у той двери, что стоит на входе в подземелье Корнелиуса. И там в выпадающем списке выберите только что созданный ключ. Теперь с таким ключом в инвентаре можно открыть дверь.

ЮДАШКИН ОТДЫХАЕТ

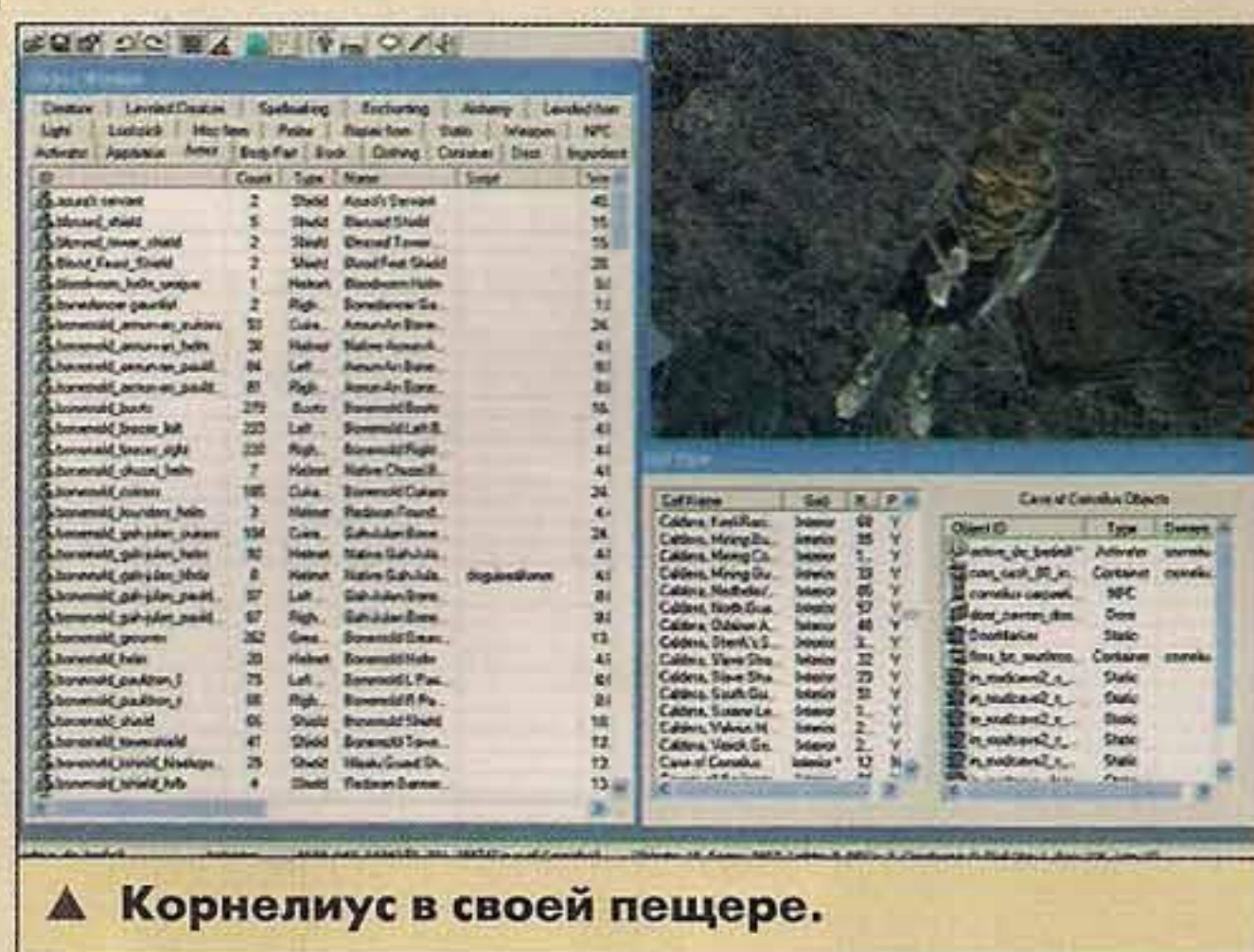
Создадим нового NPC. Откройте в **Object Window** закладку **NPC**. На списке кликните правой кнопкой мыши и выберите строчку меню **New**. Появится диалоговое окно. Персонажа будут звать **Cornelius Carpaetin**. Я рекомендую делать одинаковыми ID и имя персонажа, чтобы потом легче было ориентироваться. Персонаж будет орком. Специализацию выбирайте по своему усмотрению; гильдию и ранг тоже проставьте сами. Только не трогайте скрипт поведения. Мы его напишем позже. Важное замечание: если оставить отмеченным флажок **Auto Calculate**, статистика персонажа будет заполнена автоматически. Справа вы можете выбрать вид волос и головы персонажа. Пока не надо давать Корнелиусу никаких вещей. Пора отправить его в подземелье, где он будет жить.



Перетащите персонажа в окно **Render Window**. Здесь видно, что на нем нет одежды. Оденьте его. Для этого щелкните на нем в окне **Render Window**. А теперь перетащите в секцию **Items** одежду с закладки **Clothing**, что находится в **Object Window**. После того как персонаж будет одет, кликайте по кнопке **Save**. В появившемся окне вы увидите, как преобразился Корнелиус. Вот только брони и оружия не хватает.

Эта операция аналогична одеванию. Только броня находится на закладке **Armor**, а оружие на закладке **Weapon**. Вручим Корнелиусу небольшой топорик, чтобы при возможности он мог порубать в капусту своих врагов.

Добавьте еще и несколько объектов в подземелье, чтобы оно выглядело обжитым. Кровать, бочки, сундуки, шкаф и некоторые другие объекты. Не забудьте и про источники света. Также установите владельца для этих объектов, чтобы Корнелиус защищал свое имущество при попытке его украсть. Чтобы это сделать, два раза кликните по объекту и в диалоговом окне установите владельца, выбрав его из выпадающего списка.



Если сейчас сохранить плагин и проверить его в игре, то вы заметите, что NPC странно ходит по подземелью, запросто шагая по кровати, бочкам и другим предметам интерьера. Чтобы наладить "навигацию" персонажа, вызовите окно NPC, два раза кликнув по моделике Корнелиуса. Нажмите на кнопку **AI**, и вы попадете в окно настройки искусственного интеллекта. Удалите **Wander AI package**, выделив его в списке и нажав на **Delete**. Здесь вы можете настроить минимальное расстояние, на котором персонаж поприветствует игрока. Укажите значение в текстовом поле **Hello**. Можно настроить агрессивность (как часто персонаж будет вступать в драку — поле **Fight**), подозрительность (поле **Alarm**) и трусливость (поле **Flee**). Указав значения, близкие к нулю, мы получим настоящего философа-отшельника. А вот если поставить, скажем, 100, то Корнелиус превратится в подозрительного маньяка-убийцу.

Осталось добавить второго героя — **Marius Obertam**. Прodelайте те же действия, как и при создании Корнелиуса. Сохраните получившийся плагин. Протестируйте его в игре. Вы увидите, что персонажи ходят уже более или менее нормально. Но вот ничего осмысленного сказать пока не могут. Только изредка выдают фразы, соответствующие их расе, классу и рангу, которые можно слышать от многих других обитателей мира **Morrowind**.

РАЗГОВОРЧИКИ В СТРОЮ!

Научим персонажей говорить. Вызовите окно свойств NPC. В самом низу находится кнопка **Dialogue**, на которую надо щелкнуть. Появится окно. Именно здесь мы создадим диалог. Но сначала — информация о том, как это сделать правильно.

Слева мы видим закладки — **Topic**, **Voice**, **Greeting** и еще несколько. На закладке **Topic** расположен список тем, на которые могут говорить все NPC в игре. Чтобы увидеть темы, на которые может побеседовать, например, Мариус, выберите его в выпадающем списке **Filter For**. Темы можно создавать самому, просто кликнув на списке правой кнопкой мыши и выбрав пункт **New**. Закладка **Voice** — звуки (голос) NPC, закладка **Greetings** — фразы, которыми он поприветствует игрока, **Journal** — записи, которые могут появиться в журнале игрока.

Выберите какой-нибудь топик. Посмотрите на список **Info/Response**, выберите здесь любую строчку и обратите внимание на нижнюю часть окна. В большом поле отображается текст фразы, который можно отредактировать. Кроме этого, можно настроить раздел **Speaker Condition**. Здесь можно указать расу, класс и многие другие характеристики. Если в этом разделе выставлены хоть какие-то настройки, то игрок увидит топик, если его персонаж соответствует всем указанным условиям. Если настройки не выставлены, то топик увидит абсолютно любой игрок. Подобный подход очень удобен при создании, например, классовых квестов. Игрок просто не сможет получить задание, если его раса не соответствует заданной разработчиком плагина.

В самом низу окна есть текстовое поле **Result**. В этом поле записываются мини-скрипты, которые выполняются во время диалога. Выбрав топик, можно легко добавлять фразы через контекстное меню пункта **New** в секции **Info/Response**. Кроме того, вы можете использовать алиасы (псевдонимы персонажей, которыми оперирует игровой движок) в тексте диалога. Например, **Hello, %PCRace** в игре преобразуется в **Hello, dwarf** (если раса игрока **dwarf**).

Я расскажу лишь про самое начало создания диалога — остальная часть делается точно так же. Откройте закладку **Journal**. Создайте новую категорию (например, **JE_MariusObertam**). Если после этого вы не видите созданную категорию, отфильтруйте топики для NPC. Выберите новый топик в окне **Info/Response** правой кнопкой мыши и кликните на пункт **New**. Введите текст, который описывает квест. Дайте индекс только что введенному тексту (у меня — 10). Этот индекс потом потребуется при написании скриптов.

Перейдем на закладку **Greetings**. Выберите пункт **Greeting** и создайте новое приветствие. Введите текст по своему усмотрению, например: **Greetings friend. Would you care to help me with a task?** Вопрос подразумевает два варианта ответа: игрок отказывается взять это задание либо соглашается помочь Мариусу. В поле **Result** этого приветствия укажите **choice "Yes" 1 "No" 2**. Далее создаем возможные ответы. Например, **Thank you, %PCName. I'll make it worth your while. Take these 200 coins and give them to Cornelius. He'll give you the potions I need. Just bring them back for your reward**. Только такой текст должен выдаваться, если игрок согласился на выполне-

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Когда тестируете свой мод — не надо сохранять. Игра может зависнуть.
2. Не забывайте, что в редакторе камера свободно вращается. Всегда проверяйте с различных позиций, как расположен предмет, чтобы избежать всяческих казусов.
3. Почаще сохраняйте плагин и тестируйте его на различных этапах работы.
4. Тестируйте все моды непосредственно в игре. При тестировании лучше воспользоваться читками, иначе до некоторых недавно созданных квестов вы доберетесь лишь через несколько часов напряженного геймплея.

ние задания (функция **Choice** должна вернуть значение 1). Поставим в секции **Functions/Variables** данное условие. Если игрок согласился на выполнение задания, необходимо дать ему золото и ключ, а также добавить запись в журнал. Это можно сделать, добавив в блок **Results** текста следующие выражения:

Player->AddItem, "Gold_100" 200

Player->AddItem, key_cornelius, 1
Journal, JE_MariusObertam, 10

Что же делать, если игрок отказался принять задание? Решать вам. Вариантов — множество. Например, чтобы забрать золото у игрока, надо прописать следующее:

Player->RemoveItem Gold_001 200

Только перед тем, как забирать, необходимо в предыдущем обращении проверить наличие золота, то есть проверить "платежеспособность клиента", указав в **Functions/Variables** условие **Item, Gold_001 > 199**.

Прежде чем продолжить написание диалогов — дело это долгое, но очень увлекательное, — запомните несколько важных вещей. Игрок не сможет побеседовать с NPC на ту тему, о которой он "не знает". Например, он не сможет спросить у NPC про "Игроманию", до тех пор пока в каком-нибудь диалоге не услышит это слово. Если, скажем, игрок от кого-либо в игре ранее слышал фразу: "Я читаю "Игроманию", то никаких проблем не возникнет. Так что для успешной беседы прямо в приветствии введите некоторые ключевые слова диалога, чтобы дальше его раскрутить. Полный список всех стандартных переменных и функций, а также алиасов (псевдонимов) можно найти в **help-файле**, который прилагается к игре.

Мы закончили изучение основ редактирования **The Elder Scrolls III: Morrowind**. Редактор необычайно гибкий, и описать все его возможности нереально, даже если бы мы десять номеров подряд на страницах "Мании" печатали бы только статьи про **Morrowind**. Но у вас уже есть знания, достаточные для написания полноценного плагина. Все тонкости можно изучать самостоятельно в процессе редактирования.

Не забывайте, что свои моды можно присылать на адрес **gamezone@igromania.ru**. Наиболее удачные работы попадут на наш компакт. В случае проблем с редактором пишите на **mrkirov@igromania.ru**, я постараюсь помочь. ■

HOMEPLANET

Право на жизнь в открытом космосе!

Homeplanet - это боевой космический симулятор.

С самого начала игры - с момента поиска нового дома для своего клана, Вам предстоит бороздить бескрайние просторы космоса, уничтожая всех мыслимых и немыслимых противников.

Завоюйте себе право на жизнь в бескрайних просторах космоса во время долгих поисков нового дома!

Столкнитесь в космических битвах с представителями других кланов, претендующих на те или иные достижения клана Тройден!

Командуйте группами кораблей кланов, управляемых компьютерным искусственным интеллектом.

Своевременное выполнение всех стратегических и тактических задач приведёт к победе!



REVOLT
GAMES

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2002 «Руссобит Пабблишинг». ©2002 «Revolt Games». Издатель «Руссобит Пабблишинг»
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж: т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90.

"ШЛИФОВКА" УРОВНЯ И ОБУЧЕНИЕ БОТОВ НЕРЕАЛЬНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ 2003

АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

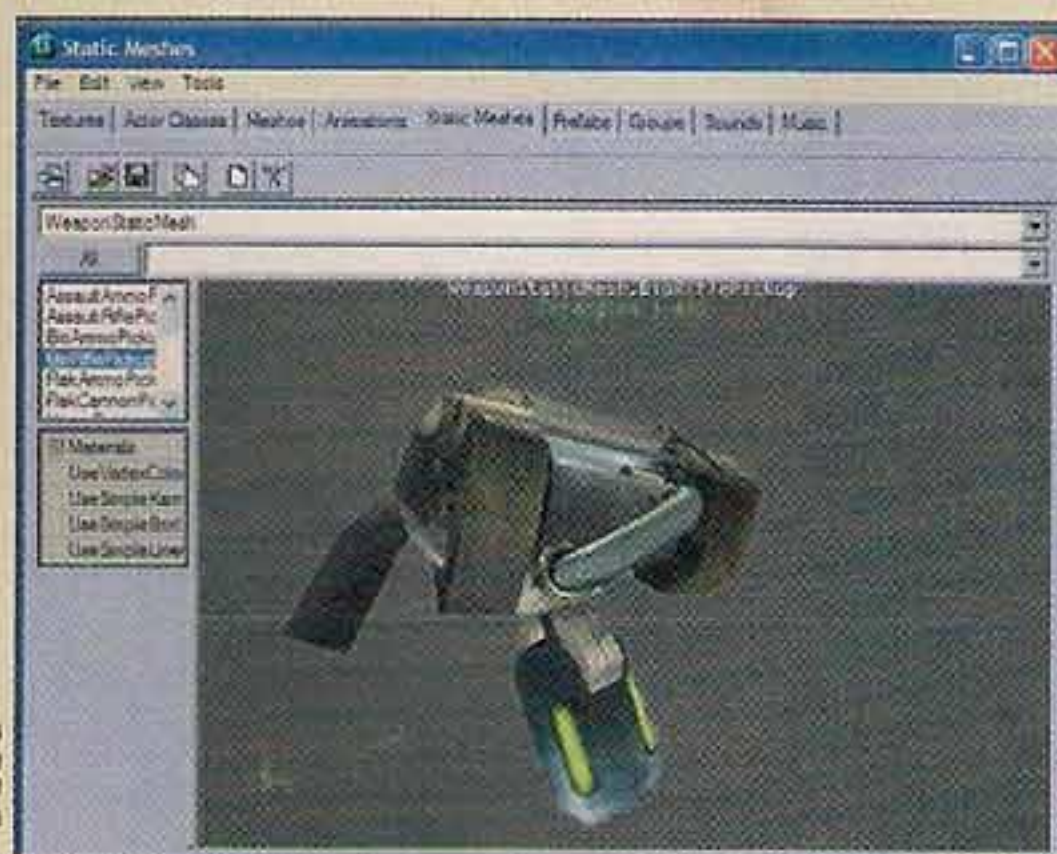
В предыдущей статье по "нереальному" редактированию (с материалом можно ознакомиться в 4-м номере "Мании" или на *нашем компактe*) мы научились создавать несложные уровни-коробки, подходящие для игры вдвоем-втроем. Сегодня мы украсим уровень, о котором говорили в прошлой статье, и научимся распределять в нем объекты, имеющиеся на оригинальных игровых картах. Пока на нашем уровне можно играть только с другими игроками — боты категорически отказываются здесь бегать. Они толпятся в углах, подставляют грудь ракетам и вообще ведут себя исключительно тупо. Мы научим их ориентироваться на местности, превратив из легких мишеней в коварных убийц.

ДЕТАЛИЗИРОВАННЫЕ ОБЪЕКТЫ

Детализированные объекты — **Static Mesh** — это основной вид "строительных материалов", из которых состоят уровни в **UT2003**. Использование шаблонов и брашей (подробно изученных в прошлой статье) обычно ограничивается созданием одной большой комнаты: движок игры в большей степени заточен под обработку замкнутых пространств. При создании комнаты стандартными инструментами в ней уже расставлены заранее подготовленные, покрытые текстурами модели (модели не отображаются, если находятся вне пространства уровня). Но среди них есть далеко не все из тех, что присутствуют в оригинальных игровых уровнях.

Все объекты из оригинальных уровней содержатся в отдельных архивах (файлы с расширением **.usx**, папка **/StaticMeshes** в корневом каталоге игры). И все эти модели вы можете использовать при строительстве своих уровней. Рассмотрим работу с ними.

Откройте браузер моделей (меню **View>Show Static Mesh Browser**). Вашему взору предстанет такая картина:



В верхней части закладки находятся кнопки управления. С их помощью вы можете открывать дополнительные архивы моделей (кнопка **Open Package**), сохранять собственные архивы (кнопка **Save Package**) и добавлять выбранную модель на уровень (кнопка **Insert Static Mesh into Level**). Названия кнопок высвечиваются при наведении на них курсора. Чуть ниже располагается список загруженных архивов с моделями. Сразу под ним — список групп моделей (модели в архивах могут делиться на различные группы). По левому краю закладки расположен список

РЕДАКТОР:**Unreal Editor****ГДЕ ВЗЯТЬ:****Устанавливается вместе с игрой****ВОЗМОЖНОСТИ:****100% игровых****СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:****Выше средней****ДОКУМЕНТАЦИЯ:****На третьем диске с игрой**

моделей в выбранном архиве и группе, а под ним — структурированный набор некоторых свойств выбранной модели. Оставшуюся часть пространства закладки занимает окно просмотра модели. Вы можете осмотреть модель с любой стороны и в любом ракурсе. Навигация в окне аналогична той, что используется в окне редактирования **Perspective** (движение мышки с зажатой правой или левой кнопкой).

Чтобы поместить модель на уровень, достаточно нажать **Insert Static Mesh into Level**. Перемещается и вращается модель так же, как и любой другой объект (подробно рассмотрено в прошлой статье). Удерживая кнопку **Ctrl**, вы можете выбрать и перемещать несколько моделей одновременно. Увеличение/уменьшение моделей тоже ничем принципиально не отличается, но мне постоянно приходилось перемещать модель (просто немного сдвигать ее в любую сторону) после завершения масштабирования, чтобы изменения габаритов вступили в силу. Попробуйте делать так же, если столкнетесь с подобной проблемой.

Если набора стандартных моделей окажется недостаточно, вы можете создавать их самостоятельно в таких программах, как **3D Studio Max** или **Maya**. О работе с различными спецэффектами в **3D Studio Max**, который стартовал в "Мастерской" прошлого номера (в текущем номере вы можете ознакомиться со второй статьей цикла). Например, солнце можно использовать как объект.

Maya находится на третьем диске **UT2003**, но разобраться в этом редакторе самостоятельно очень сложно.

БОТЫ УЧАТСЯ ХОДИТЬ

Если вы уже пробовали играть на собственных картах в компании с ботами, то, вероятно, заметили, что они как-то "странно" себя ведут. Странности, как правило, заключаются в постоянном застревании на углах, неумении пользоваться лифтами, а особо "одаренные" боты умудряются даже заблудиться на открытых участках карты. Подобное поведение компьютерных болванчиков легко объяснимо: боты передвигаются по вэйпойнтам — точкам маршрута, а на вашей карте их еще нет. Боты могут отклониться от заданного пути, например, чтобы уйти от ракеты, но на большее их интеллекта не хватит. Давайте укажем ботам их маршруты на уровне.

Вэйпойнты — это обычные объекты редактора, такие же, например, как стартовые точки. Их так же можно найти в браузере объектов (вызывается через меню — **View>Show Actor Class Browser**). Чтобы поместить вэйпойнт на уровень, выделяете объект в списке, затем в окне **Perspective** щелкаете правой кнопкой мыши по нужной точке и выбираете из контекстного меню пункт **Add [объект] here**.

Все вэйпойнты в списке объединены классом **NavigationPoint**. Вот их основные типы:

PathNode — базовые объекты, которые указывают точки маршрута. Таких на вашем уровне будет больше всего. Данный тип вэйпойнтов всегда доступен в контекстном меню, поэтому нет необходимости отдельно выделять их в браузере объектов.

JumpSpot — указывает точку, достигнуть которой бот сможет только подпрыгнув.

LiftCenter — указывает точку расположения лифта. Размещайте эти объекты в центре лифтовой площадки.

LiftExit — точка выхода из лифта. Вэйпойнт находится рядом с площадкой лифта.

RedFlagBase и **BlueFlagBase** указывают расположение флагов команд соответствующего цвета при игре в **CTF**.

DomPointA и **DomPointB** указывают точки контроля при игре в **Domination**.

BombSpawn и **BombDelivery** означают соответственно точку появления бомбы и точку, куда ее следует доставить при игре в **Bombing Run**.

Расставлять вэйпойнты по уровню самостоятельно — довольно утомительное дело. Чтобы не заниматься этим вручную, откройте меню **View\Log**. В появившемся окне введите команду **Paths Build**. Процесс расчета маршрутов займет несколько минут. По его завершении введите команду **Paths Define**.

Компьютер не способен рассчитать оптимальное расположение вэйпойнтов, так что придется кое-что подкорректировать. Особенно это касается точек у лифтов. Очень часто при расчете вэйпойнт **LiftExit** оказывается на самой лифтовой площадке, и боты целыми стаями "застревают" в лифте.

Чтобы сделанные вручную исправления вступили в силу, следует выполнить команду **Rebuild All Paths** в меню **Build**. Следите за тем, чтобы стартовые точки игроков находились неподалеку от вэйпойнтов, иначе боты не смогут "подцепить" маршруты.

На *нашем диске*, помимо первой статьи цикла "Нереальное редактирование", находится тестовый уровень, иллюстрирующий сегодняшнюю статью. В следующей статье цикла мы освоим элементы продвинутого редактирования — например, научимся добавлять на уровень нестандартные движущиеся объекты. ■



▲ Готовые вэйпойнты.

MEDIEVAL TOTAL WAR™

«ЭПИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В ФОРМАТЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.
Вы задействованы в качестве РЕЖИССЕРА. ОТКАЗАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО»

GAME.EXE

«КРАСОТА ПРОДОЛЖЕНИЯ ВЕЛИКОГО SHOGUN'А НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ЕГО ГЛУБИНЕ И СЛОЖНОСТИ»

COMPUTER GAMING WORLD - RUSSIAN EDITION

«MEDIEVAL: TOTAL WAR — БЕЗУСЛОВНО, ВЕСЬМА ДОСТОЙНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ»

WWW.DTF.RU



Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой SHOGUN: TOTAL WAR

1C®
ФИРМА «1С»

TOTAL WAR

ACTIVISION®

the CREATIVE ASSEMBLY™

Total War Software © The Creative Assembly™ Limited. Все права защищены. Total War, Medieval: Total War и эмблема Total War являются охраняемыми товарными знаками The Creative Assembly™ Limited в Соединенном Королевстве и/или других странах. Все права защищены. Издатель и дистрибьютор Activision Publishing, Inc. и ее филиалы. Activision является охраняемым товарным знаком Activision, Inc. и ее филиалов. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительное право на издание и распространение игры в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежит компании «1С»

СТАЛЬНЫЕ ТИТАНЫ

ОСНОВЫ РАБОТЫ В РЕДАКТОРЕ МИССИЙ

АНДРЕЙ "RED ^ NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

MECHWARRIOR 4

Прошло больше года с момента выхода MechWarrior 4. Microsoft выложила официальный редактор карт к игре на своем сайте, приурочив его к выходу аддона — Mercenaries. Можно сетовать на нерасторопность разработчиков, но настоящим фанатам мехов сейчас не до этого. Они хотят творить. Ведь еще ни к одной игре по вселенной MechWarrior не выпускалось такого удобного и многофункционального редактора.

НАЧАЛО НАЧАЛ

Имейте в виду, что редактор весьма прожорлив. Если у вас меньше 256 мегабайт памяти и процессор ниже 600 мегагерц, то не удивляйтесь частым сообщениям о нехватке системных ресурсов. Помимо этого, редактор иногда склонен завершать работу без каких-либо сообщений об ошибках.

Откройте меню File/New. В появившемся окне в поле Mission Name введите название будущей карты, а в списке ниже выберите ее ландшафт. В списке присутствуют те варианты земной поверхности, которые используются в оригинальных уровнях игры, но можно также создать и свой собственный ландшафт (см. отдельный текстовый блок). После нажатия кнопки ОК появятся различные окна, в которых вам и предстоит работать.

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс программы прост, но поначалу можно запутаться в обилии окон. Все внимание на скриншот.



РЕДАКТОР:

MechWarrior 4 Mission Editor

ГДЕ ВЗЯТЬ:

С диска "Мании"

ВОЗМОЖНОСТИ:

90% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Средняя

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Отсутствует

Рассмотрим окна в том порядке, в котором они пронумерованы на картинке. Цифрой 1 обозначено основное **окно редактирования** и, по совместительству, **карта уровня**. Цифрой 2 — **окно обзора** уровня (в 3D). Здесь вы можете рассмотреть, как будет выглядеть уровень в игре, и уточнить позицию добавленных объектов. Под номером 3 находится окно, в котором можно выбрать, какие типы объектов редактора будут отображены или скрыты. Нажмите кнопку Show All и закройте это окно, оно вам вряд ли понадобится. Номером 4 отмечено **окно ресурсов** игры, где расположились сами объекты. Подробнее это окно мы рассмотрим чуть позже. Последнее окно, под цифрой 5, — **менеджер объектов**. Здесь находится структурированный список всех добавленных на карту объектов.

Любое из перечисленных окон можно открывать и закрывать с помощью кнопок на панели инструментов редактора (на скриншоте обведены красной линией).

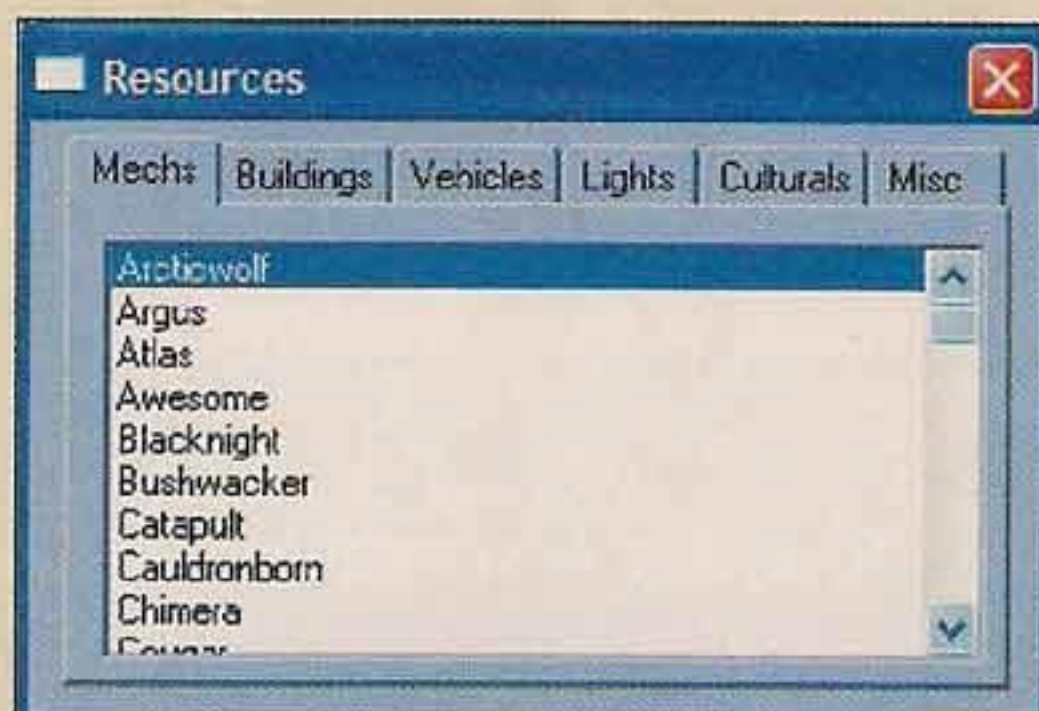
Перемещать точку обзора (как в окне редактирования, так и в окне обзора) по территории карты можно с помощью кнопок на клавиатуре. Кнопки W, S, A и D перемещают камеру, соответственно, вперед, назад, влево и

вправо. Кнопками Q и E можно поворачивать камеру влево или вправо. Кнопки R и F позволяют поворачивать камеру вверх или вниз. Используя комбинации Shift+W и Shift+S, вы можете изменять высоту положения камеры. Чтобы мгновенно переместить камеру в определенное место уровня, нужно щелкнуть **правой кнопкой мыши** по любой точке на карте.

Можно поворачивать камеру и с помощью мыши. Для этого нужно нажать и удерживать **правую кнопку мыши** (либо в окне редактирования, либо в окне обзора) и перемещать курсор. Вы можете также изменять масштаб карты уровня с помощью **колеса прокрутки** мышки.

ЮНИТЫ, НА КАРТУ — МАРШ!

Редактирование карты состоит в размещении различных объектов и изменении их свойств. Все объекты, которые можно добавить на карту, находятся в **окне ресурсов**:



Объекты распределены по закладкам в зависимости от типа. На закладке **Mechs** находятся мехи. На закладке **Buildings** — строения. Закладка **Vehicles** содержит список всей техники, присутствующей в игре, кроме мехов. На закладке **Lights** находятся источники освещения (всего два вида). На закладке **Culturals** приютились всяческие декоративные объекты — деревья, обломки, местная фауна. Наконец, на закладке **Misc** находятся объекты самого редактора — стартовые позиции игроков, например.

Чтобы добавить на уровень какой-либо объект, надо выделить его в окне ресурсов, а затем дважды щелкнуть мышью по месту на карте, куда бы вы хотели поместить объект. На карте объекты выделяются простым щелчком. Можно выделить несколько объектов одновременно, растянув рамку с помощью **ле-**

вой кнопки мыши. Перемещать объекты можно простым перетаскиванием.

Чтобы открыть окно свойств объекта, нужно дважды щелкнуть по нему — либо на карте уровня, либо в **менеджере объектов**. Об изменении свойств речь пойдет ниже.

ПЕРВЫЙ БЛИН

Чтобы карту можно было запустить в игре, на ней должны находиться три объекта. Две **DropZone** (под именами **Playerstart** и **SecondaryLanceStart**) и один **Navpoint** (с именем **NavCenter**). Все эти объекты можно найти в окне ресурсов на закладке **Misc**. Имена объектов можно изменить в поле **Name** в окне свойств.

Помимо этого, к **Playerstart** необходимо присоединить 36 объектов **Node** (они будут указывать точные позиции ваших мехов в начале миссии). Для этого в окне редактирования выделите отмеченный **Playerstart**, а в окне ресурсов — объект **Node**. Затем нажмите и удерживайте клавишу **Shift**, дважды щелкните по карте уровня, как при добавлении любого другого объекта. Нащелкав необходимое количество **Node**-ов, вы можете сохранить карту и попытаться сыграть на ней (запустить карту можно через меню **Instant Action** в игре).

Если для вас местоположение обязательных объектов не имеет значения, то все вышеописанные действия можно не совершать. Если вы попытаетесь сохранить "голую" карту, не добавив на нее указанные объекты, то редактор сам установит их в центре карты.

Но прогуливаться по пустынной карте в гордом одиночестве — не самое интересное занятие. Для оживления ландшафта можно добавить на него растительность и строения.

Строения в игре могут быть как дружественными, так и враждебными. Если вы хотите построить, например, город условного противника, то добавленным строениям нужно присвоить статус враждебных. Для этого в окне свойств используйте список **Alignment**, выбрав в нем пункт **Enemy**. Чтобы поворачивать объекты, используйте поля **Yaw**, **Pitch** и **Roll** в разделе **Rotation**.



▲ Враждебное поместье, окруженное лесопосадками.

Чтобы на карте было с кем повоювать, разместите на ней несколько мехов. Затем откройте окно свойств. В списке **Alignment** вновь выберите параметр **Enemy**, а в списке **Driver** — пункт **MechAI**. Теперь мех в игре будет отображаться как враждебный, но не будет

СОЗДАНИЕ ЛАНДШАФТА

Создавать собственные варианты ландшафта можно с помощью утилиты **MapCreator**, находящейся, как и сам редактор, в корневой директории игры. Но сначала вам необходимо нарисовать в каком-либо мощном графическом редакторе (например, **Photoshop** — примитивный **Paint** не подойдет) три картинки.

Первая — карта высот. Это файл в формате ***.tga** и с глубиной цвета **24 бита**, в котором должны быть "нарисованы" все особенности рельефа вашей будущей карты. Карта высот всегда должна быть квадратной. Ее пиксельные размеры могут быть следующими:

512*512 для карт размером **2560*2560** метров;

768*768 для карт размером **3840*3840** метров;

1024*1024 для карт размером **5120*5120** метров.

Для определения высот карты используется **красный цветовой канал** файла. Чем ярче красный цвет, тем выше будет располагаться соответствующий участок рельефа местности. Если вы хотите сделать ландшафт менее угловатым в наиболее "посещаемых" местах, переключитесь на **зеленый цветовой канал** и установите его яркость на максимум в нужных областях.

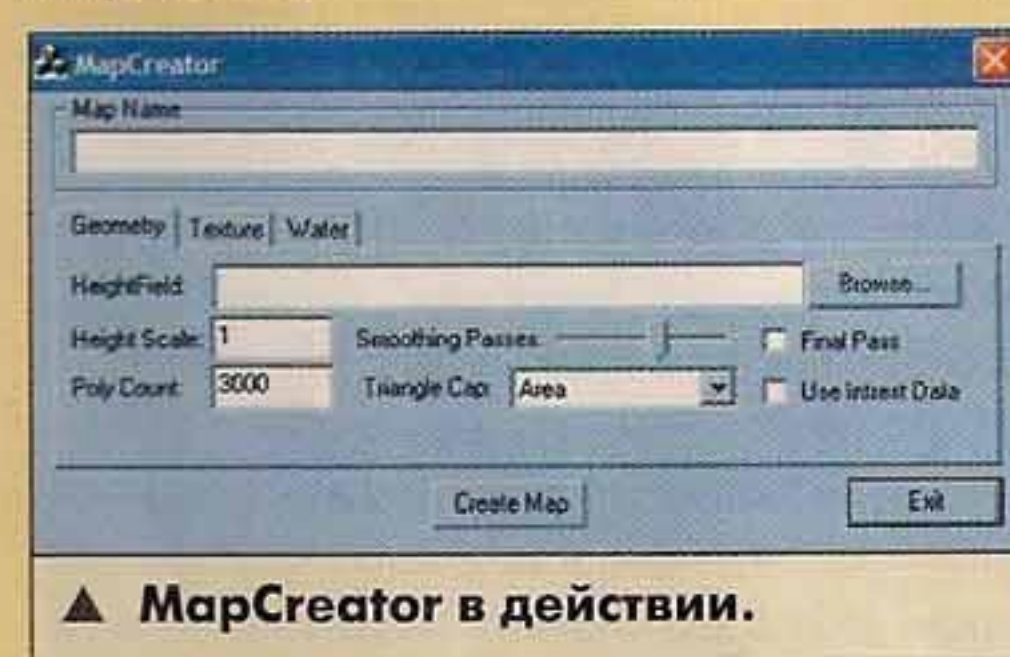
Вторая картинка будет служить текстурой уровня. Она также должна быть квадратной, а ее размер всегда в два раза больше, чем размер карты высот (например, если размер карты высот равен **512*512**, то текстура должна иметь размер **1024*1024** пикселя). Эта текстура будет растянута на всю площадь ландшафта.

Чтобы будущий пейзаж не был чрезмерно размытым, необходимо нарисовать текстуру детализации. Эта картинка должна

иметь размер **256*256** пикселей и глубину цвета **32 бита**. Ею ваша карта будет "вымощена" по всей территории, поэтому картинка должна быть тайловой (бесшовной).

Если вы планируете сделать на карте водные просторы, нужно дополнительно нарисовать еще три текстуры — текстуру поверхности воды, текстуру детализации поверхности воды, а также текстуру детализации для участков ландшафта, оказавшихся под водой (текстуру дна, проще говоря). Все эти картинки должны быть размером **256*256** пикселей с глубиной цвета **32 бита**. Они, как и текстура детализации, должны быть тайловыми.

Покончив с рисованием, запускайте **MapCreator**.



▲ MapCreator в действии.

На закладке **Geometry** укажите путь к карте высот ландшафта, на закладке **Texture** — обычную текстуру и текстуру детализации. Если на карте должна быть вода, откройте закладку **Water** и включите на ней параметр **Use Water**. Затем укажите все "водные" текстуры в соответствующих полях. В поле **Water Level** введите уровень воды (вода зальет все участки карты, находящиеся ниже указанного уровня). Введите имя создаваемой карты в поле **Map Name** и нажмите кнопку **Create Map**. Созданный ландшафт будет доступен в списке ландшафтов при создании новой карты.

те добавленный **Patrol**. Повторите этот порядок действий для всех добавленных мехов. Аналогичным образом задается поведение и более мелкой техники (танков, ракетниц).

Необходимо задать маршрутную сетку для компьютерных болванчиков, иначе они не смогут передвигаться. Просто выберите в окне редактирования пункт меню **Tools\Create Lattice**. Процесс может занять несколько минут.

Запуск карты производится через меню **Instant Action**. Тип игры — **Mission Play**. Нажимаете **Launch**, ждете несколько секунд и... Поступь стального великана оглашает окрестность. Вы в игре, ракеты на плечах робота готовы к бою. Впереди — враг.



Мы с вами научились строить простые карты. Полноценные же миссии и кампании для **MW4** создаются с помощью сложного скриптового языка. На нашем диске вы сможете прочитать статью Константина Артемьева "Партитура игрового действия", которая поможет вам освоить азы скриптописания. ■

ГРОМЫ И МОЛНИИ

СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ В 3D MAX

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ MOSA_INT@IGROMANIA.RU

Спецэффекты — это, пожалуй, первый элемент, который оценивают геймеры в новой игре. "Так..." — скажет себе опытный геймер, — "здесь разработчики явно схалтурили: создали взрыв с помощью текстуры. А вот здесь совсем другое дело — выжали из акселератора максимум. Поэтому эту игру я куплю, а эту — нет". Встречают, как известно, по одежке.

В прошлой статье о визуальных эффектах мы говорили, что многие разработчики откладывают создание "визуалок" на последний момент, когда до релиза игры остается месяц-полтора. Под давлением издателей, которые хотят выпустить игру как можно быстрее, разработчики решают, что именно на спецэффектах можно сэкономить и деньги, и время. Это и губит игру. Поэтому, создавая собственную игру или мод, помните, что о спецэффектах нужно подумать заранее и уделить им достаточно времени.

В прошлой статье мы научились создавать анимированное солнце и различные линзовые эффекты, поговорили о том, как использовать наработки уже существующих игр (например, *Unreal Tournament* и *Quake III Arena*). Сегодня мы освоим создание огня и взрывов — важнейших спецэффектов практически в любой компьютерной игре.

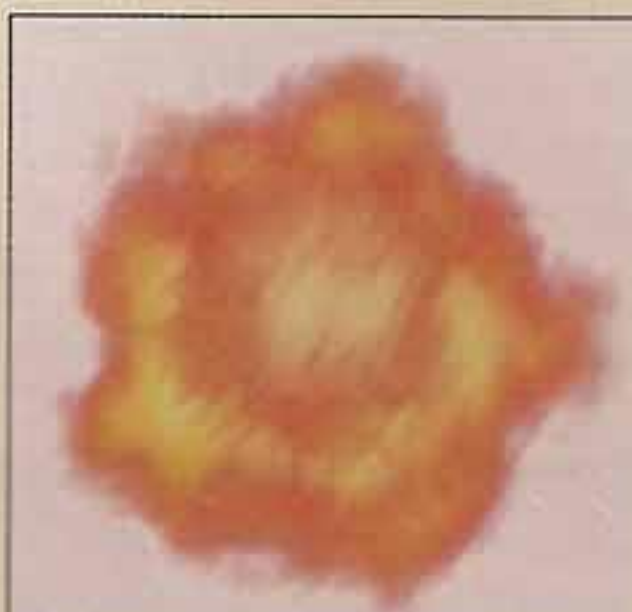
НЕТ ДЫМА БЕЗ ОГНЯ

Наша цель — создать не просто какой-то там абстрактный огонь, а зрелищный, уничтожающий все на своем пути файербол. Такой, чтобы с ним приличному магу было не стыдно и на улице показаться. Работать по-прежнему будем в *3D Studio Max 5* (с тем же успехом можно использовать облегченную бесплатную версию *3D Max*, которая лежит на компакт-диске к прошлому номеру "Игромании").

Огонь — это атмосферный эффект, границы которого определяются с помощью габаритного контейнера. Создадим габаритный контейнер в любом из окон проекции, выбрав **Create/Helpers/Atmospheric Apparatus/SphereGizmo** (Создать/Вспомогательные/Атмосфера/Сферический контейнер).

Для удобства переименуйте его в *Огонь1*, а затем создайте внутри него еще один контейнер меньшего размера (*Огонь2*), чтобы файербол не

Создание сферического контейнера.



▲ Fireball собственной персоной.

был слишком однородным.

Добавим атмосферный эффект. Откройте диалоговое окно **Environment** (Окружение) через пункт главного меню **Rendering** (Визуализация). Для удобства сменим черный фон картинки на белый, выбрав его в поле **Background** (Фон).

Чуть ниже в окне **Environment** находится закладка **Atmosphere**, в которой и будут располагаться в дальнейшем все ваши атмосферные эффекты. Нажмите кнопку **Add** (Добавить) и выберите **Fire Effect** из списка. Присвойте габаритный контейнер *Огонь1* огненному эффекту: для этого щелкните по кнопке **Pick Gizmo** (Выбрать контейнер), а затем по объекту *Огонь1* в окне проекции. То же самое проделайте и с контейнером *Огонь2*, создав для него второй атмосферный эффект кнопкой **Add**, а затем нажав **Pick Gizmo**. Визуализируйте результат (**Rendering/Render**).

МАГИЯ

Пришло время поколдовать над настройками. Посмотрим, к чему приведет изменение основных параметров огня. Я специально подробнее остановлюсь на этом вопросе, чтобы в дальнейшем вы могли сами экспериментировать с описанными параметрами и создавать любой желаемый эффект.

Группа **Colors** (Цвета) настраивает цвета внутренних (**Inner**) и внешних (**Outer**) составляющих пламени и дыма (**Smoke**). Группа **Shape** (Форма) определяет форму пламени: **Tendrils**

Настройка параметров огня



Настройка вытянутости (Stretch)



Неоднородное масштабирование



Изменение регулярности (Regularity)



Увеличение размера пламени (Flame Size)



Увеличение детализации (Flame Detail)



Настройка плотности (Density)

▲ Изменение параметров Fire Effect.

(Языки пламени) и **Fireball** (Огненный шар).

Счетчик **Stretch** (Растягивание) устанавливает степень вытянутости пламени, а **Regularity** (Регулярность) настраивает однородность огня. **Flame Size** и **Density** соответственно регулируют размер и плотность пламени. Настройте описанные параметры, как вам больше нравится: как бы вы ни изменили данные параметры, получится красиво.

Мы нарисовали статичный спецэффект, который подойдет для текстуры, но не для использования в качестве объекта в игре. Чтобы "оживить" файербол, анимируем его. Для этого необходимо настроить **фазу** (**Phase**) и **дрейф** (**Drift**) пламени. Включите режим анимации кнопкой **Auto Key** (активное окно проекции примет красную рамку), а затем, перемещая бегунок кадров, изменяйте значение счетчика **Phase**.

Чтобы проиграть анимационную последовательность, откройте окно **Render Scene** (в

меню **Rendering**) и поставьте галочку **Active Time Segment 0-100** (отрезок 100 кадров), а сохраните результат в **avi**-файл кнопкой **Files**.

Процесс визуализации может быть достаточно долгим — до 20 минут. Не удивляйтесь и не перезагружайте машину. Когда просчет анимации закончится, вы увидите на экране шикарный файербол. Его можно использовать в любой игре, которая умеет оперировать с графикой *3DMax*.

И ГРЯНУЛ ВЗРЫВ

Всем разработчикам стратегии или экшена приходится создавать спецэффекты взрыва. И далеко не всегда им это хорошо удается. Причина неудач чаще всего кроется в ис-

пользовании сторонних утилит, оперирующих готовыми макетами взрывов, которые могут не подходить для конкретной игры. В "Максе" же красивый взрыв можно создать без особых хлопот. И, что интересно, сделать его можно на основе только что созданного нами файерболла. Но сначала нужно создать простенькую модельку, на поверхности которой и будет происходить взрыв. Мы уже не раз публиковали статьи о том, как создавать простые статичные и движущиеся объекты в 3DMax, поэтому не будем заост-

рять на этом внимание — в крайнем случае, просто нарисуйте кубик.

Если же ваш танк состоит не из простого куба, а из нескольких частей, то сгруппируйте их в одну (Group), чтобы взрыв просчитывался для всех составляющих, а, скажем, не только для башни. Добавьте вспомогательный объект: объемную деформацию (бомбу) под танк (Create/Helpers/ Geometric Deformable/ Bomb). Используя кнопку Bind to Space Wrap, "привяжите" сгруппированный танк к бомбе. По умолчанию взрыв произойдет в пятом кадре.

Теперь вернемся к нашему спецэффекту файерболла. В окне Environment (меню Rendering) в закладке Fire Effect Parameters поставьте галочку Explosion (Взрыв) и настройте первый и послед-



▲ И грянул взрыв...

ний кадры взрыва кнопкой Setup Explosion. Для тех из вас, кто в прошлый раз овладел техникой создания линзовых спецэффектов, я бы посоветовал добавить Lens Effect Flare (Вспышка) и смазывание движения (Motion Blur) осколков — реалистичности ради.



Если добавить в получившуюся сцену полет снаряда и движение танка по ландшафту, то получится полноценная заготовка для игрового фильма, например для финального ролика. В ближайших номерах "Мании" мы научимся создавать еще несколько очень важных в любой игре эффектов, а пока — экспериментируйте с настройками файерболла, создавайте коллекцию эффектов для вашей игры или мода.



▲ Боевые мотивы: наш Fire Effect в действии.



▲ Танк перед взрывом: гибель близка.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ DROW@IGROMANIA.RU

В марте месяце, прямо скажем, редакторы не лились на нас как из ведра. Их почти-совсем-не-было. Все вышедшие хитовые или околехитовые игры почему-то оказались лишены столь важной утилиты, как редактор хотя бы чего-нибудь. Единственными сознательными разработчиками оказались NovaLogic со своей очередной серией Delta Force. Редактор к этой игре и награждается всем доступным пространством рубрики! Надеемся, это послужит уроком для других игроделов, и в следующем месяце редакторы посыплются как из рога изобилия.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN (ОТРЯД "ДЕЛЬТА", ОПЕРАЦИЯ "ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ")

Где взять: Устанавливается вместе с игрой
Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор позволяет создавать одиночные и мультиплеерные миссии. Для тех, кто еще не знаком с игрой, поясним. В игре нет кампании как таковой. Одиночная игра — это череда миссий, связанных друг с другом лишь местом и временем действия, но не сюжетом. Поэтому то, что в редакторе нельзя создавать кампании, нельзя рассматривать как минус.

Интерфейс редактора достаточно стандартный. Справа располагается окно редактирования; слева — информация о выбранном объекте и меню выбора объектов, размещен-

ных на карте. Редактор не использует графические модели, все объекты отображаются в виде значков. Окно редактирования может работать в трех режимах. В первом показываются текстуры; карта представлена в виде сверху. Второй режим — топографическая карта, на которой отображен уровень высот. Третий режим — карта глубины, на которой показаны контуры ландшафта.

После создания карты результат можно просмотреть и подкорректировать в 3D-режиме прямо в редакторе. Для этого нужно включить режим 3D Wireframe. В нем карта отображается в виде аксонометрического чертежа (вы можете видеть это на скриншоте).

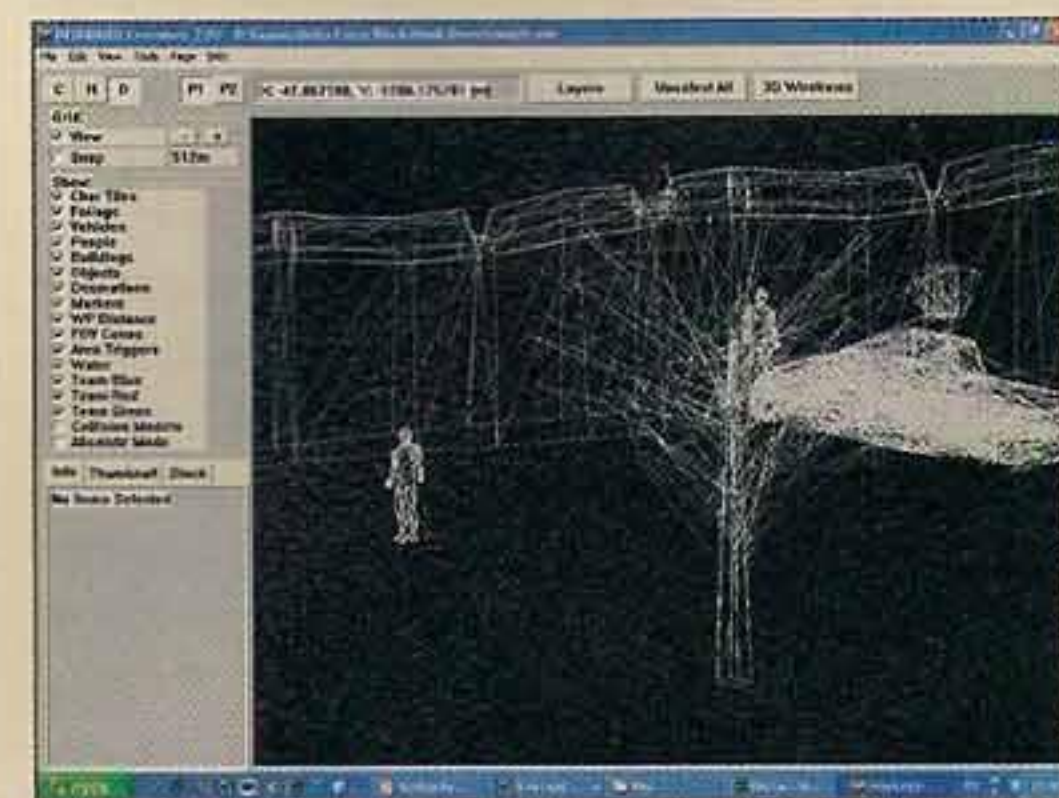
В редакторе можно просматривать и редактировать одновременно две разных миссии. Это может пригодиться, если вам надо "подсмотреть" чужие дизайнерские приемы или скопировать участок ландшафта с другой карты. Присутствует мощная и гибкая система вэй-пойнтов и триггеров, позволяющая создавать оригинальные миссии с минимумом усилий. При создании карты можно, а часто и нужно использовать большое количество горячих клавиш. Без них вы просто потеряетесь в многочисленных меню и режимах.

Размещение объектов происходит нестандартно. Постоянно приходится переключать-

ся между режимами установки и просмотра, а это не совсем удобно. Зато удобно сделано единое стандартизированное меню для всех объектов. Для солдата, куста и машины меню одинаковое, просто часть свойств, которые для данного объекта недоступны, будут заблокированы. Подобный подход позволяет намного быстрее освоить редактор.

ВЕРДИКТ: Мощный функциональный редактор. Именно такие редакторы обычно и обеспечивают играм долголетие. Но разобравшись в нем самостоятельно очень сложно. В одном из ближайших номеров "Мании" мы планируем опубликовать полноценное руководство по нему.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■



▲ Аксонометрический чертеж

БЕСПРЕДЕЛ ПРОСТОТЫ 3

АНДРЕЙ МАХОВИКОВ

MAKHOVNIKOV@MTU.RU

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ACTIONSCRIPT

Интернет постоянно изменяется. На заре своего развития он состоял из текстовых страничек. Скорость связи просто не позволяла загружать картинки. Когда интернет-каналы, что называется, потолстели, вовсе стала использоваться псевдографика. Сейчас почти на всех страничках можно встретить GIF-анимацию. Технологии Java, Visual Basic, Perl, CGI и QuickTime обеспечивают некоторую интерактивность сайтов. Появились технологии, позволяющие создавать даже не сайты, а настоящие графические шедевры.

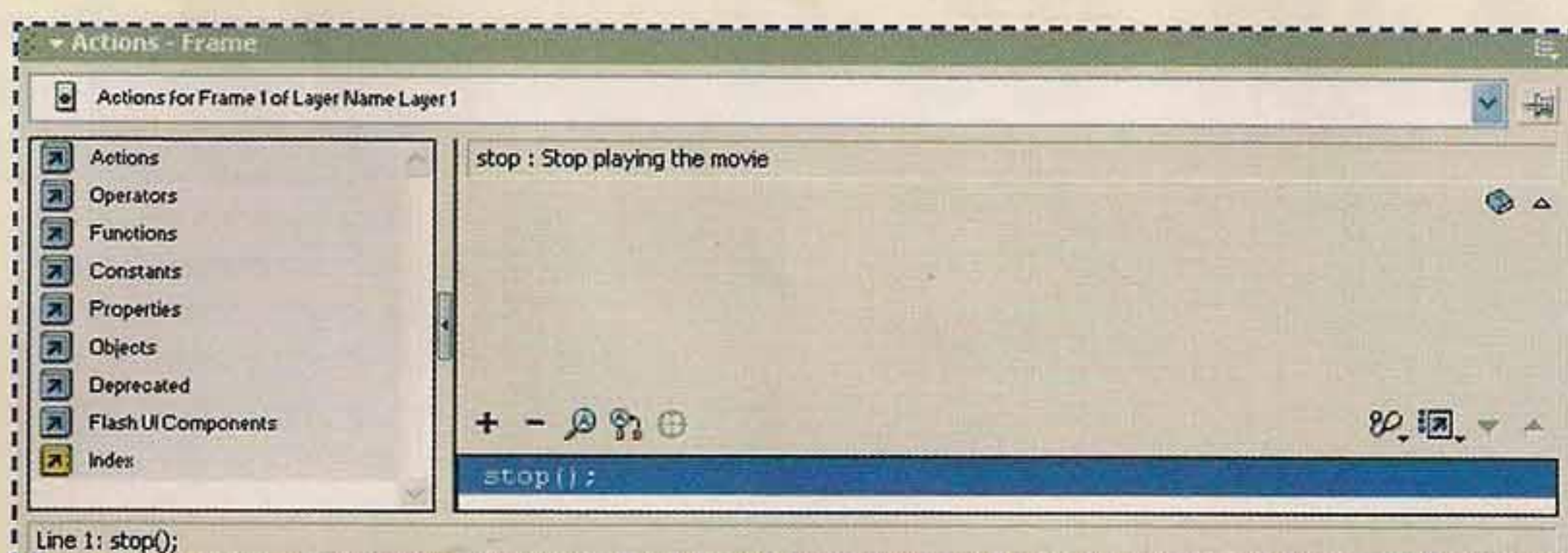
В прошлых двух статьях цикла "Беспредель простоты" вы научились создавать в пакете Macromedia Flash несложные мульты и рисовать некоторые элементы для веб-дизайна (в частности, кнопки). Сегодня мы изучим **ActionScript**. Этот элемент Flash лучше всего подходит для создания интерактивной анимации. Но начинающие пользователи чаще всего боятся им пользоваться, считая, что научиться владеть скриптами трудно. На самом деле ActionScript достаточно прост в освоении.

ПРАВИЛА РАБОТЫ С ACTIONSCRIPT

ActionScript — это событийно-управляемый язык, встроенный во Flash. Последняя версия ActionScript, которая присутствует во Flash MX, существенно отличается от ActionScript, который был в более старых версиях пакета. Теперь это очень мощный язык с увеличенным набором команд, поддержкой классов, наследования и гораздо более удобным интерфейсом.

С одной стороны, чтобы овладеть ActionScript в полной мере, желательно иметь опыт программирования, предпочтительно на C++ и JavaScript. Но чтобы создать несложные элементы интерактивности на вашем сайте, никакого программирования знать не нужно. Вы можете выучить и использовать только те возможности языка, которые пригодятся вам для работы. ActionScript может служить как для создания весьма внушительных программ, так и для выполнения элементарных действий, которые сделают вашу страницу более привлекательной.

Давайте разберемся, как же работают эти загадочные "экшены". Для отображения и ввода ActionScript-программ служит панель действий (Actions Panel). Существует два режима работы с панелью — нормальный (для начинающих) и экспертный (вам он пока не понадобится). В нормальном режиме все команды вы выбираете из списка, тогда как в экспертном текст программы нужно вводить вручную. В упрощенном режиме вы не сможете напрямую редактировать команды, для этого используется панель параметров. Зато нет шансов ошибиться при написании команд.



▲ Панель действий (Actions Panel).

Добавить инструкцию (так принято называть одиночную команду ActionScript) можно, нажав на кнопку "+" (на панели, а не одноименную клавишу на клавиатуре) и выбрав нужную команду в списке элементов языка. Удалить инструкцию можно, выбрав ее и нажав кнопку "-" (опять же, не перепутайте с "-" на клавиатуре) или просто клавишу **Delete**.

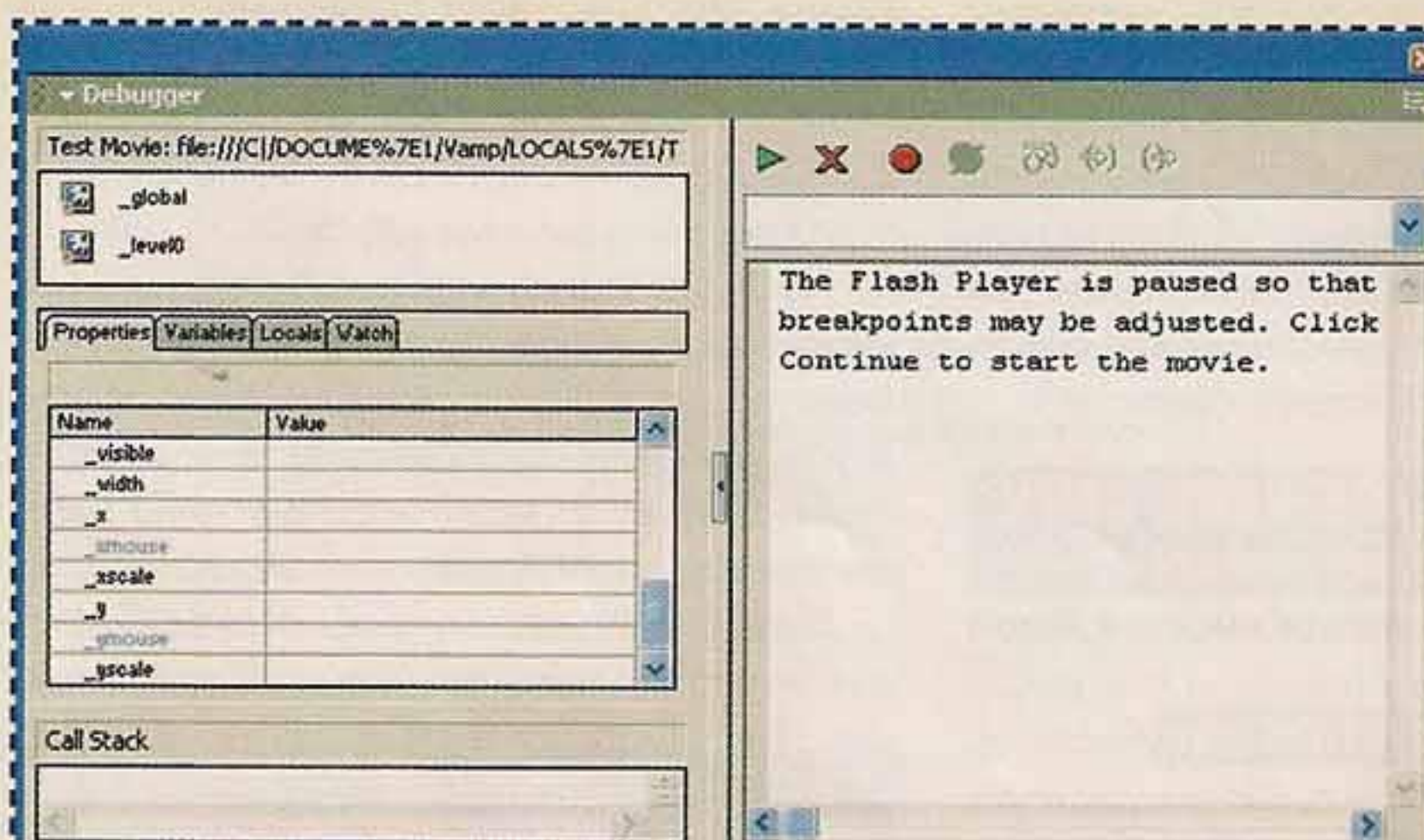
Прежде чем переходить непосредственно к использованию ActionScript, нужно изучить инструменты, необходимые для отладки сценариев ActionScript.

В окошко **Output** с помощью директивы (команды, исходящей от программы) **trace()** выводятся различные сообщения о том, правильно ли вы написали ActionScript.

Синтаксис директивы выглядит следующим образом:

```
trace("номер кадра");
```

Окошко **Debugger** (Window/Debugger) служит для тестирования анимации.



▲ Окно отладки (Debugger).

В окне присутствует список объектов, используемых в фильме. Выбрав объект, можно просматривать и изменять его свойства (закладка **Properties**).

В закладках **Variables** и **Locals** находятся переменные, определяющие работу скрипта (о них чуть ниже). Через данные закладки вы можете модифицировать значения любых переменных на лету и тут же наблюдать, как это

повлияло на мульт или элемент веб-дизайна. Так же можно добавлять любые переменные в список просмотра (Watch list) и наблюдать за их значениями в закладке **Watch**.

ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ

Когда вы анимируете через ActionScript свой сайт, важно, чтобы ресурс верно определил версию flash-проигрывателя у посетителя. Если этого не сделать, то пользователь, скорее всего, просто не увидит на вашей страничке никакой анимации.

Чтобы определить наличие и версию проигрывателя, применяют JavaScript — необходимый код генерируется автоматически по команде **File/Publish**. Метод удобный, так как позволяет пользователю автоматически скачать нужные файлы, но не всегда подходит, так как не всегда в браузере пользователя есть JavaScript, или он попросту может быть отключен. Чтобы и в этом случае все работало, файл **index.html**

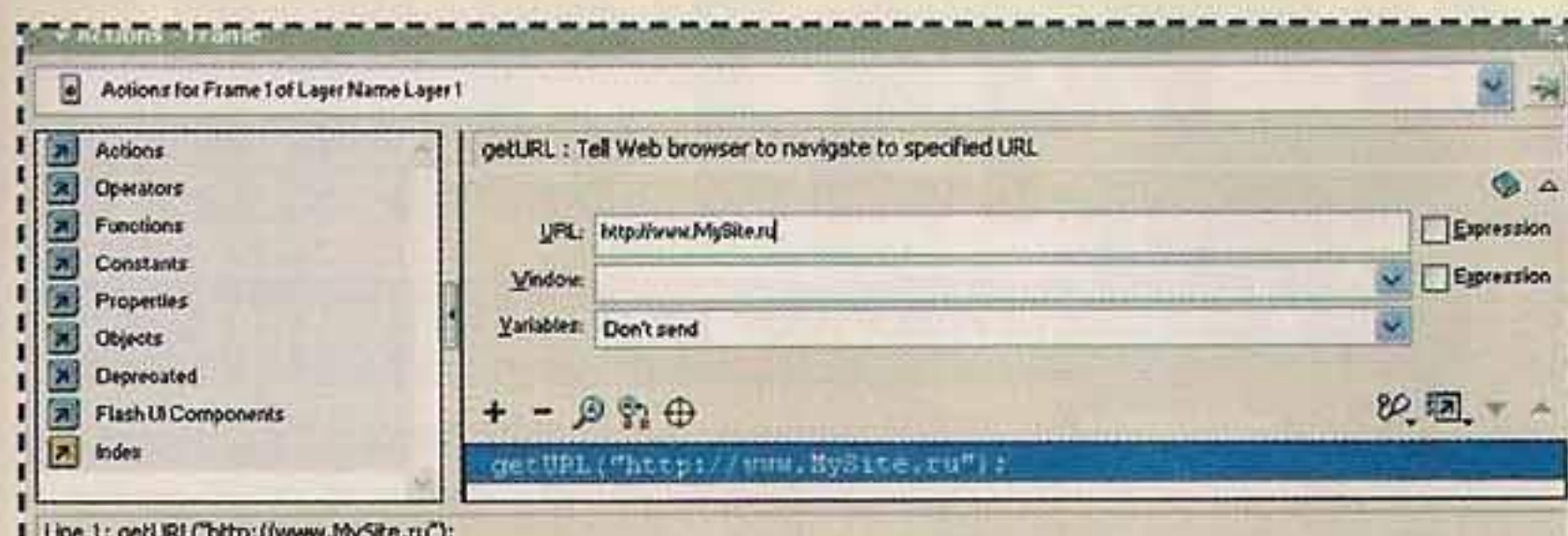
(стартовая страница любого сайта по умолчанию) должен содержать маленький ролик-переадресовщик, написанный на Flash и перенаправляющий посетителя на flash-версию сайта. Для перенаправления просто вставьте в код вашей стартовой странички мета-тэг **<META HTTP-EQUIV="Refresh" CON-**

TENT="5; URL=адрес_страницы_без_flash">.

Если у пользователя не установлен Flash Plugin, то ролик не запустится; тогда сработает мета-тэг и перенаправит посетителя на версию сайта без flash-технологии (такую копию стоит делать всегда, ведь не все могут себе позволить загружать громоздкую анимацию).

Осталось написать сам ролик. Создайте flash-файл и выставьте его размер — 1x1 px

(Modify/Document). Находясь в первом кадре, пройдите по меню **Actions Panel** / ***+*/Actions/Browser/Network/getURL**.



▲ В итоге команда должна выглядеть так: **getURL** ("ссылка на flash-версию сайта").

Выполните **File/Publish**. Откройте "Блокнот" (Notepad) полученный html-файл и найдите в нем строчку `<meta http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=">`. Поместите сразу после нее наш мета-тэг и переименуйте файл в **index.html**.

КНОПКИ

Подготовительная работа проделана, и можно начинать составлять свою первую программу. Наиболее часто используемая в Сети анимация — кнопка. Трудно представить себе современный сайт, на котором пользователю не позволено хоть на что-нибудь нажать. Создадим несложную кнопку с обратной связью.

Во Flash существует специальный тип объектов — **Button**. В прошлой статье мы уже научились с ним работать. Нарисуйте любую замкнутую фигуру, например овал. Преобразуйте ее в символ: щелкните по овалу правой кнопкой мыши и в открывшемся контекстном меню выберите **Convert to Symbol** и далее **Button**. Получится кнопка. Теперь надо связать ее с каким-нибудь событием. Возьмем для примера самый частый случай — переход по ссылке при нажатии на кнопку. Выполните следующую последовательность действий в **Actions Panel** / ***+*/Actions/Movie Control/on**.

В появившемся списке аргументов функции **"On"** отметьте **Press** (или **Release**, но тогда переход будет срабатывать после отпускания кнопки). Обработчик события выбран, и теперь нужно указать, какие действия ему совершать. Жмите ***+*/Actions/Browser/Network/getURL** и заполняйте строку URL адресом странички перехода. Если вы находитесь в экспертном режиме, то текст программы можно просто набрать с клавиатуры. В итоге должно получиться:

```
on (press) {
    getURL("http://vamp.nightmail.ru");
}
```

Подобным образом можно перехватить все события, связанные с кнопкой.

Мы разобрались, как заставить кнопку "воспринимать" действия пользователя. Но пока она делает это незаметно для глаза. Чтобы пользователь все видел воочию, надо для каждого случая создать свою анимацию. Сделайте двойной клик мышью по нарисованной кнопке. Вместо привычной линейки времени (timeline) появятся 4 квадрата с параметрами: **Up** — изображение кнопки до нажатия на нее, **Over** — кнопка при наведении на нее мышки, **Down** — кнопка при нажатии на нее мышью, **Hit** — область нажатия. Обычно **Hit** полностью совпадает с **Up**.

Нарисованное нами изображение кнопки автоматически попало в кадр **Up**. Остальные пока пусты. Переходим на **Over**, нажимаем **F6** (**Insert Keyframe**) и перекрашиваем наш овал в другой цвет или меняем его размер командой **Scale** (вызывается из контекстного меню по правой кнопке мыши). Аналогично поступаем с **Down** и **Hit**. Можно проверять — теперь кнопка меняет свой вид при клике мышкой.

MOVIE CLIPS

Из прошлых статей (см. их на **нашем ком-пакте**) вы уже знаете, что при работе во Flash приходится чаще всего оперировать клипами (Movie Clips). Практически все трюки и эффекты невыполнимы без их использования. Создавать клипы вы уже умеете, но вот о том, какие основные инструкции можно задать для клипов, пока не знаете. Давайте разбираться.

Самая простая инструкция — **play()**. Если задать эту инструкцию, то Flash при активации файла начнет проигрывать анимацию. Команда **stop()**, привязанная к определенному кадру, останавливает воспроизведение клипа. Можно остановить проигрывание, не дожидаясь завершения мультя. Еще одна очень важная инструкция — **gotoAndPlay()** — переводит анимацию на определенный кадр (сцену) и продолжает воспроизведение. Например, есть у вас мульт, состоящий из нескольких интерактивных сценок, и вам нужно из 20-го кадра первой сценки нажатием кнопки перевести пользователя на 10-й кадр третьей сценки. Инструкция **gotoAndStop()** переводит клип на определенный кадр (сцену) и останавливает воспроизведение.

Помимо параметров действий через ActionScript можно задавать основные свойства анимации и менять их, что называется, на лету.

_x, **_y** — координаты клипа (в пикселях).

_width, **_height** — ширина и высота клипа (тоже в пикселях), можно использовать для смены формата изображения. Например, всего за один кадр можно растянуть маленький "окошечный" мульт чуть ли не на весь экран.

_xscale, **_yscale** — масштаб клипа (в процентах), по горизонтали и по вертикали. От предыдущего свойства отличается тем, что разрешение не меняется, происходит только увеличение.

_alpha — прозрачность клипа (в процентах); можно сделать так, чтобы текст или картинка под мульт "просвечивали".

_rotation — угол поворота клипа (в градусах). За один или несколько кадров можно повернуть картинку вверх ногами или на 90 градусов.

_visible — определяет, виден клип или нет. Команда нужна, если вам требуется в определенный момент убрать анимацию с экрана. Например, пользователь нажимает на кнопку, и она исчезает.

Теперь попробуем все это на практике. Начнем с простого. Создадим новый мульт и нарисуем в нем что-нибудь, например, как у меня,

СЛОВАРИК

Действия (Actions) — инструкции относительно того, какое следующее действие должно быть выполнено. ActionScript — сценарий действий.

События (Events) — действия, которые происходят, когда проигрывается мульт. События, например, могут происходить, когда заканчивается загрузка какого-то кадра, когда пользователь переходит на определенный кадр мультя, когда пользователь нажимает клавишу на клавиатуре или курсор мышки оказывается над нашим объектом.

Выражения (Expressions) — любая часть инструкции (команды), которая задает значение переменной. Следующие примеры являются выражениями: $2 + 2$, $a + b$, $(c + 5) * \text{random}(11)$.

Функции (Functions) — обособленный блок кода, который можно многократно вызывать. В функцию можно передать значения и получить от нее результат. Например, `mycolor = get_color(5, 4)`. 5 и 4 являются аргументами (или параметрами) функции `get_color`, а результат ее работы записывается в переменную `mycolor`.

Классы (Classes) — типы объектов. Во Flash есть некоторое количество изначальных классов, похожих на классы JavaScript. Можно создавать свои классы или модифицировать существующие.

Экземпляры (Instances) — конкретные воплощения классов. Если класс — это определение объекта (экземпляра), то экземпляр — это конкретный кадр анимации. Каждому экземпляру можно присвоить имя, чтобы через него обращаться к функциям или переменным объекта. Например, **бурндуки** — это класс, а **Чип и Дейл** — экземпляры этого класса.

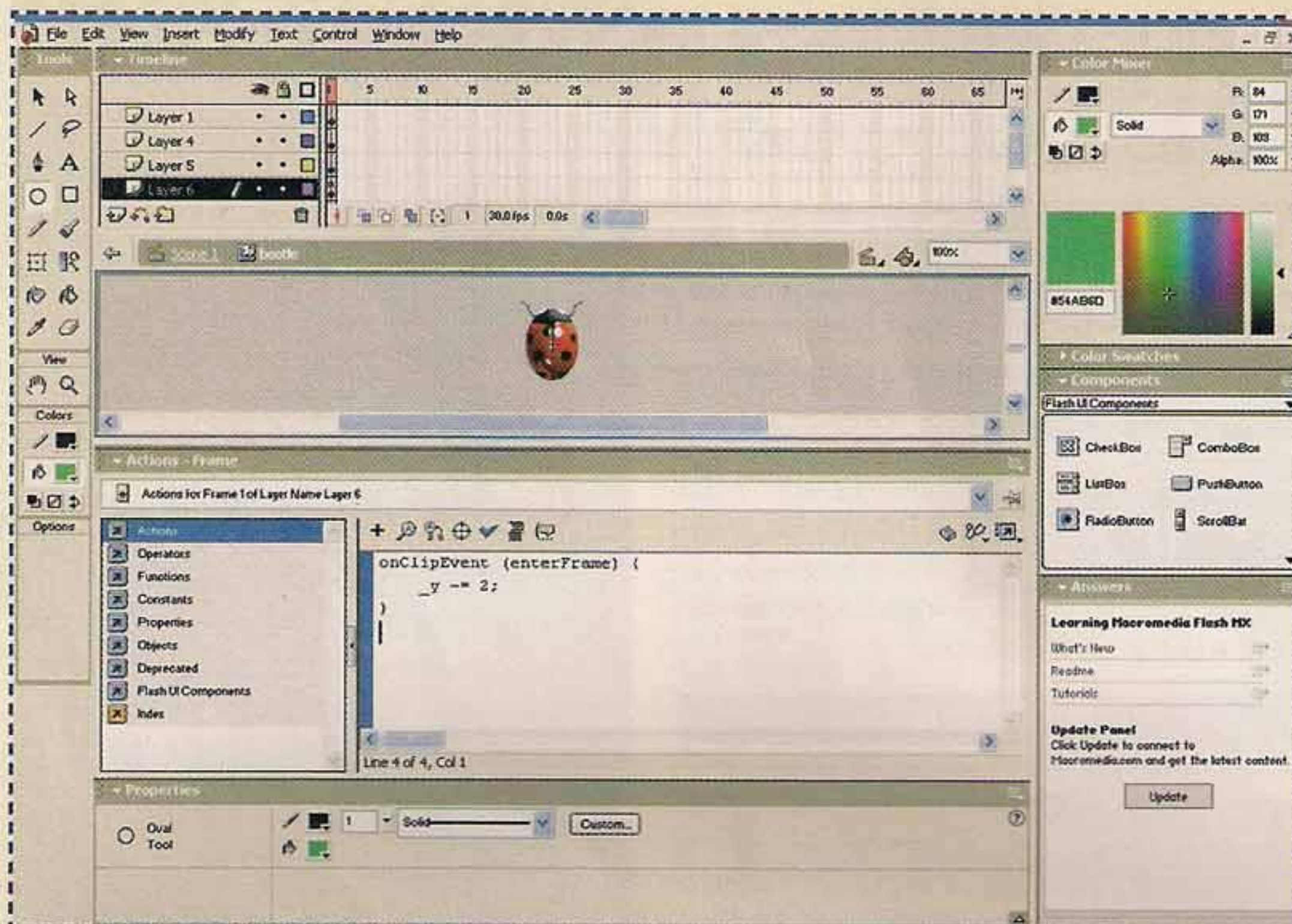
Обработчики (Handlers) — специальные инструкции, которые обрабатывают события. Например `onClipEvent` — с этим обработчиком мы знакомимся в нашем примере про божью коровку.

Операторы (Operators) — элементы языка, которые вычисляют значения, исходя из одного или более аргументов. Например, оператор сложения (+) возвращает сумму двух значений, стоящих слева и справа от него.

Переменные (Variables) — это идентификаторы, которые могут хранить значе-

божью коровку — и преобразуем в клип командой **Convert to Symbol**. Было бы неплохо заставить это существо двигаться. Для этого нам понадобится нечто вроде таймера. Им может являться событие **enterFrame**, которое срабатывает каждый кадр. Частота кадров по умолчанию — 12 в секунду. В панели **Actions** пишем функцию-обработчик этого события и размещаем простую инструкцию: изменять вертикальную координату рисунка на две единицы. Удобнее переключиться в экспертный режим и ввести код вручную:

```
onClipEvent (enterFrame) {
    _y -= 2;
}
```

▲ Панель действий (Actions Panel).

Должно получиться что-то похожее на это: Протестируйте клип, нажав **Control/Test Movie**. Насекомыш пополз.

Простенькую интерактивную анимацию мы с вами создали. Этого достаточно, чтобы добавить живости вашему сайту. Если хотите создать чего-то посложнее, загрузите примеры, входящие в комплект Macromedia Flash MX, и изучите, как они работают. Все скрипты в них построены по образу тех, которые мы только что разобрали.

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ

Анимация на страничке появилась, но, если вы собираетесь заниматься раскруткой своего сайта, все элементы дизайна нужно как-то защитить. Как ни печально, сетевой плагиат сейчас очень распространен. Средствами Flash можно защитить анимацию от прямого копирования. Разберемся, как сделать, чтобы ролик работал только на вашем сайте. Для примера можно взять нашу божью коровку. В первый кадр фильма введите код (после знака `/*` идут комментарии, их можно не писать):

```
onClipEvent(load) { // Проверка происходит при загрузке клипа
  protocol=_url.substr(0,_url.indexOf("://")); // Проверим URL источника!
  if (protocol=="file") { // ролик скачали и пытаются запустить на локальном компьютере, в принципе можно не обращать внимание, но для особо жадных следующая строка
    unloadMovie(this); // остановить работу и выгрузить ролик из памяти.
  } else if (protocol=="http") {
    doubleSlash=_url.indexOf("://"); // выделяем доменное имя из полного пути
    server=_url.substr(doubleSlash+2,_url.indexOf("/",doubleSlash+2)-doubleSlash-2);
    server=server.toUpperCase(); // приводим все буквы к одной высоте и избавляемся от WWW. префикса
    if (server.indexOf("WWW.") <> -1) server=server.substr(server.indexOf("WWW.")+4,server.length);
  }
}
```

```
if (server.indexOf("MYSITE.RU") == -1) { //
  проверяем на совпадение имени
  // Копирайт нарушен! Здесь вы можете
  вставить любое защитное действие
  getUrl("http://www.mysite.ru/obokrali.html"); // перейти на страницу, сообщающую о
  нарушении авторских прав
  unloadMovie(this); // остановить работу и
  выгрузить ролик из памяти.
}
```

Идея защиты состоит в том, что свойство `_url` во Flash содержит вызвавший адрес, который включает в себя имя сервера, на котором запущен swf-файл. Если проверка этого адреса даст отрицательный результат, фильм выгрузится из памяти и пользователь ничего не увидит.

Сегодня мы с вами освоили несколько простых действий с ActionScript. Научились создавать интерактивные элементы для оформления сайтов и защищать свою домашнюю страничку от копирования. Теперь у вас есть великолепное средство делать Сеть красивее. Пользуйтесь им с умом. ■

ЧЕ-БУРАШКА: ИТОГИ КОНКУРСА

Мы подводим итоги конкурса, который был объявлен в статье двенадцатого номера "Игромании" за 2002 год — "Беспредел простоты". Напоминаем — вам, дорогие читатели, предлагалось создать простенький мульт на Flash с условным названием "Чебурашка в гнезде". Как должен был выглядеть Чебурашка и как гнездо — отдельно не оговаривалось, так что мы оставили достаточно поле для фантазии. Она — фантазия — не замедлила разгуляться, заполнив весь предоставленный ей объем. Работ на конкурс пришло очень много (суммарно — около ста), и лишь в нескольких из них Чебурашка выглядел как мохнатый медвежонок с большими ушами и коротенькими лапами. В остальных случаях он представлял то как злобный Терминатор, то как Икар, о двух крылах, то как Quake-персонаж. Есть даже работы, в которых Чебурашка изображен в виде мухи, пчелы и — подумать страшно — продукта жизнедеятельности представителя семейства крокодилов товарища Гены.

Однако оценивали мы не столько дизайнерские находки при рисовании персонажа — хотя и это, конечно, тоже учитывалось, — сколько оригинальность самой идеи мультфильма. То есть даже если персонаж нарисован сверхоригинально, но в мультфильме просто стоит на месте, переминаясь с ноги на ногу, мы мультфильм из числа претендентов на награду исключали. Если же персонаж был, что называется, не очень, но идея всего мультфильма — на уровне, то шансов получить приз у автора становилось значительно больше.

Поскольку мы заранее обговаривали, что мультфильм про Чебурашку должен быть создан на основе первой статьи цикла "Беспредел простоты", то мы не оценивали звуковое сопровождение мультфильмов, различные специальные эффекты и скрипты — в статье о них не было сказано ни слова. Впрочем, если в мультфильме подобные элементы присутствовали, это не ставилось ему в минус. Ну, есть оно и есть — только не учитывается при вынесении итоговой оценки.

После продолжительного отбора было выделено четыре мультфильма, достойных занять первое — и, как было объявлено заранее,

единственное в конкурсе — место. В первую тройку вошли:

— Работа товарища **Cheshire_d0g**, демонстрирующая гонку на выживание червей из игры **Worms 2** по пересеченной местности с финалом в жилой постройке. Классную тематическую озвучку, как уже было сказано, мы не оценивали, но и без звука мультфильм смотрится очень достойно.

— Присланный **Алексеем Жадаевым** мультфильм эротического содержания. Несмотря на очевидную XXX-направленность, Чебурашка присутствует в первоизданном виде (эдакий ушастый медвежонок), гнездо — тоже. Факт попадания Чебурашки в гнездо — налицо. Нарисовано весьма стильно. Присвоению первого места именно этому мультфильму помешал лишь один факт. Почти такая же сценка имеет место быть в широко известном флэш-мультфильме **Fuck Her Gently**. И нарисовано очень похоже.

— Работа **Maxineo**, демонстрирующая перелет пчелы через необъятные просторы комнаты с захватом неопознанного объекта со стола и переносом его в гнездо-дырку в стене, порадовала нас своей красотой. Это самый красивый мультфильм из всех присланных.

— Зверское другоубийство Чебурашки Геной путем поедания в мультфильме от читателя **Metal** — тоже не могло не привлечь нашего внимания.

Когда основные претенденты на награду были выявлены, мы простым голосованием определили победителя. Им стал **Cheshire_d0g** со своим мультфильмом про "Вормзов". Поздравляем, уважаемый! Приз — компакт, под завязку забитый самыми лучшими флэш-мультфильмами из интернета — уже ждет вас.

Ну, а всем, кто не победил, но участвовал в конкурсе, желаем всяческих успехов в непростом, но чрезвычайно увлекательном деле — освоении анимации в Macromedia Flash. Мы еще не раз вернемся к этой теме на страницах "Мании" и, кто знает, возможно, организуем еще один конкурс.

P.S. На нашем компактe находятся около пятидесяти наиболее симпатичных флэш-мультфильмов, которые были присланы на конкурс.

Кладовая

ПРОГРАММИСТА

МАСТЕРСКАЯ ТВОРЦА

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ MASTERK@IGROMANIA.RU

СОЗДАНИЕ ТЕКСТОВОГО РЕДАКТОРА

Многие говорят, что программировать сложно. На самом деле программировать не сложнее, чем нарезать колбасу или написать письмо. Не сложнее, чем водить машину или пилотировать самолет. Главное — научиться. Мы постоянно получаем письма от вас с просьбами научить программированию. Почти полгода мы думали, как сделать это наиболее просто. Как научить создавать свои игры и программы, но так, чтобы не пришлось писать огромных руководств по языкам программирования и постоянно ссылаться на специализированную литературу. Результатом раздумий стал уникальный цикл статей — «Кладовая программиста».

Любому делу можно учиться двумя способами. Либо сначала долго штудировать теорию, а потом плавно переходить к практике — это эффективно, но очень долго. Второй способ — учиться сразу на практике. В этом случае не все получается сразу, но вы приобретаете бесценный опыт.

Мы научим вас программировать на Delphi (статью «Игровая нирвана: Delphi и программирование компьютерных игр» с обзором Delphi читайте в седьмом номере «Мании» за 2002 год или на **нашем компактe**) за несколько уроков. Каждый урок будет представлять собой независимую статью, руководство по

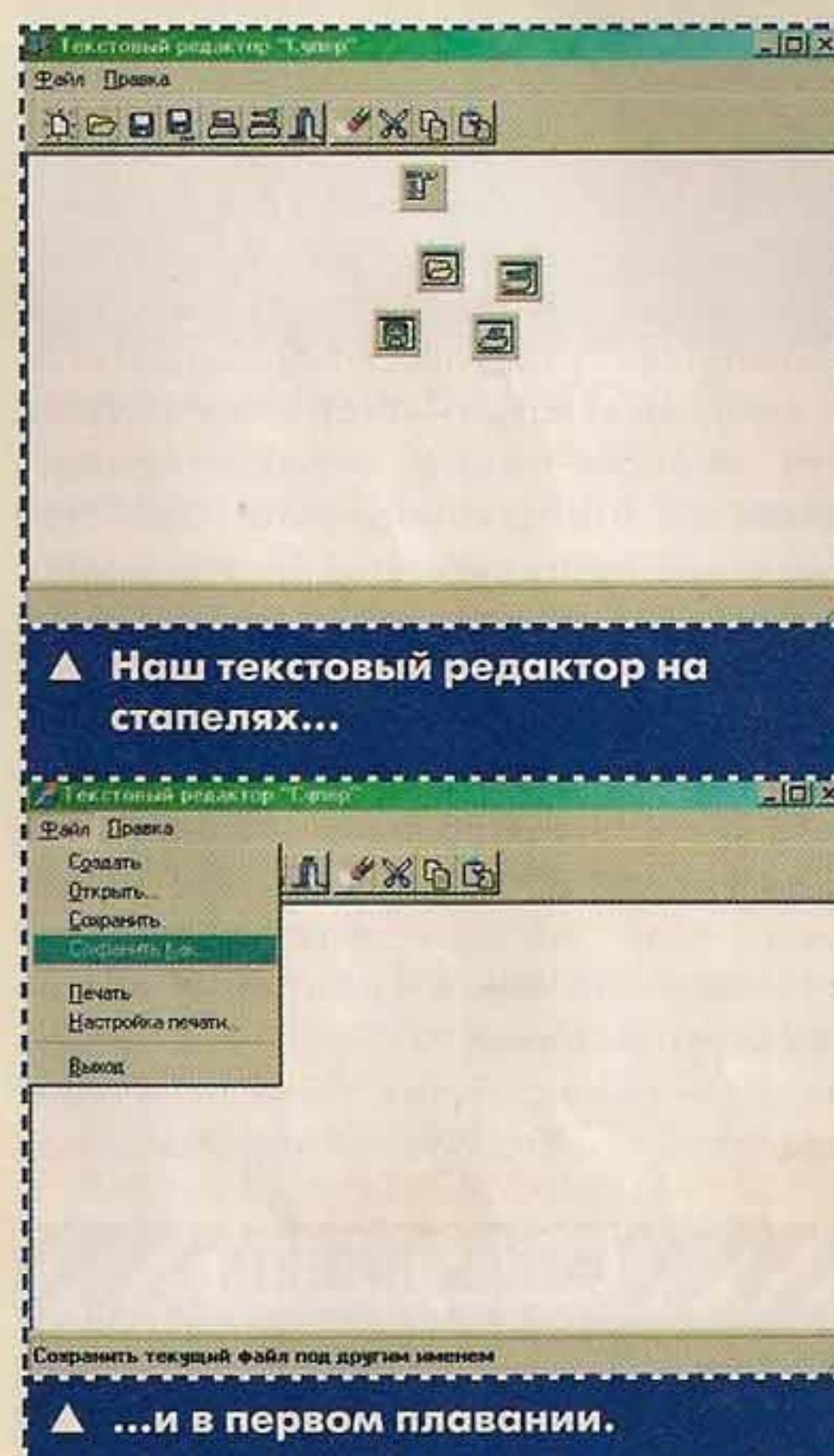
созданию программы или игры. То есть можно будет взять, скажем, третью статью из серии и понять все, что в ней написано. Но! Чем более «поздний» урок вы возьмете, тем сложнее будет разобраться. Последовательность уроков мы подобрали так, чтобы в каждом следующем создаваемая утилита или игра была бы чуть сложнее, чем в предыдущем. Тем самым вы на наглядных примерах и в кратчайший срок выучите основные функции Delphi и сможете пользоваться ими уже для воплощения своих собственных идей.

Итак, через тридцать минут вы сами создадите полноценный текстовый редактор, безглючный, красивый и удобный, который сможет по функциональности поспорить с творениями Microsoft (например, с «Блокнотом»). Вы поймете, что программирование — крайне увлекательный процесс.

И СНОВА В БОЙ

Запустите «Дельфи». Мы не будем создавать редактор с нуля. Зачем, если кто-то уже сделал часть работы за нас? В любой приличной IDE (Интегрированная Среда Разработки) есть *мастер приложений*. С его помощью мы быстро создадим каркас будущей программы. После запуска «Дельфи» откроет новый проект. Нам он ни к чему, поэтому выполните **File/Close All**. После этого кликайте **File/New**. Откроется громадное окно с кучей пресетов. На вкладке **Projects** дважды кликните на иконке **Application Wizard**. Откроется мастер приложений.

Первое его окно предложит указать, какие меню нам нужны. Помечайте галочкой **File** и **Edit** и кликайте **Next**. Следующее окно предложит выбрать расширения файлов, с которыми будет работать наша программа. Мы будем делать простой текстовый редактор, значит нам понадобится расширение «txt». Кликните на **Add**. В поле **Description** введите что-то вроде «Текстовый документ», а в поле **Extension** — «txt». Щелкайте **Ok**, а потом **Next**. В следующем окне у вас поинтересуются, какие стандартные кнопки вы хотите добавить на панель инструментов будущего приложения. Думаю, в интерфейсе этого окна вы разберетесь сами, ничего сложного там нет. Добавьте на панель инструментов все доступные кнопки из меню **File** и **Edit**. Перед тем как добавлять кнопки из меню **Edit**, один раз нажмите кнопку **Space**. Так вы



поставите между группами кнопок **File** и **Edit** узкую вертикальную полоску, чтобы логически разделить их друг от друга.

В следующем окне введите название программы. Я назвал ее **Super**. Данное окно — единственное, где нельзя использовать русский язык. Не беспокойтесь — позже вы сможете сменить заголовок программы и имя ее исполняемого файла на русские. Но сейчас — нельзя. С помощью кнопки **Browse** определите для своего проекта место на жестком диске и пометьте галочками пункты **Create a status line** и **Enable hints**. Нажмите на **Finish**, и «Дельфи» создаст новый проект.

Перед вами четыре окна. Вверху — меню и палитра компонентов самого «Дельфи», слева — инспектор объектов, он же *объектный инспектор* (чрезвычайно важная и полезная в работе штука), а прямо перед вами окажется заготовка программы. Выглядит она не совсем так, как будет выглядеть конечное приложение. Под заготовкой — окно редактора кода, где вы будете программировать. Там уже есть добрых пять-шесть страниц. Это вспомогательный код, который создал мастер приложений. На его основе мы и будем разрабатывать текстовый редактор. Каркас готов, пора обшивать его подробностями. Интересы ради

ТОНКОСТИ ТЕКСТОВКИ

Люди, которые привыкли все делать до-тошно, наверняка переведут все строчки программного кода буква к букве. Все верно, но вот на регистр букв внимание можете не обращать. И **RichEdit1.CutToClipboard**, и **richedit1.cuttoclipboard**, и даже **rlcHeDiT1.cUtOclPBoArD** будут работать одинаково. Количество пробелов до и после строки также безразлично. Команды, отделенные точкой с запятой, можно писать и в столбик, и в строку, да хоть по диагонали. Главное, чтобы очередность соблюдалась.

В «Дельфи» все сделано так, чтобы программист мог получить удовольствие (читай: результат) минимальными усилиями. Порой даже названия свойств или методов вводить не надо. Как только вы поставите разделительную точку, появится небольшой список свойств и методов данного объекта. Просто наберите пару-тройку первых букв нужной строки и нажмите **Enter** — строка автоматически «дополнится».

можете запустить заготовку. Для этого нажмите кнопку **Run** на главной панели Delphi. Вы увидите, что программа уже сейчас работоспособна, но ничего полезного не делает. Разве что в меню **File** можно выбрать **Exit**, и тогда программа закроется. Ну ничего — сейчас мы добавим ей функциональности.

КАМЕРА... МОТОР!

Нам надо перевести весь каркас на русский язык: заголовок окна программы, все пункты меню и подсказки к кнопкам (сами кнопки уже готовы). Пора познакомиться с другом всех программистов — *объектным инспектором* (ОИ). Щелкните на каком-нибудь элементе заготовки, например на кнопке. Она выделится. И тотчас ОИ преобразится. У него две вкладки — **Properties** и **Events**. На первой можно отредактировать **свойства** этого компонента. Свойства на языке программистов — это разнообразные параметры. На вкладке **Events** можно назначить разным *событиям* обработчики. Предвижу ваше недоумение и спешу объяснить. У каждого компонента (или объекта — в более общем случае) есть свои события. Например, если пользователь кликнул по кнопке — это целое событие. Или если пользователь ввел какой-то текст в поле ввода — тоже событие. Даже если пользователь просто провел курсором над

какой-то панелькой — это событие. На вкладке **Events** разные события обозначены интуитивно понятными названиями. Вы же поймете, что событие **OnClick** происходит, когда пользователь кликает по компоненту.

События у нас есть, и их надо обрабатывать. И для этого пригодятся *обработчики*. Обработчик — это кусочек программного кода, который запустится, если сработает то или иное событие. Именно так мы и будем реагировать на действия пользователя. Для примера рассмотрим одно из уже назначенных событий. На панели инструментов заготовки выберите кнопку, которая закрывает программу. Она выглядит как две разноцветные вертикальные полосы с крышечкой. Переключитесь на вкладку **Events**. Оказывается, этой кнопке уже назначено событие **OnClick**. Обработчик этого события называется **FileExit**. Но это не аксиома — вы сами можете назвать его как угодно.

Дважды щелкните по названию обработчика. Вы окажетесь в том куске программного кода, который отвечает за закрытие программы. Все, что между **begin** и **end** — это обработчик. В нашем случае здесь всего лишь одна-единственная команда — **Close**, которая закрывает программу. Надеюсь, теперь вы поняли, как работать с событиями. Чтобы создать новый обработчик события для выделенного объекта, просто дважды щелкните по пустой строке напротив соответствующего события.

Но мы несколько отвлеклись. Если помните, была поставлена задача русифицировать приложение. Приступим. Сперва по очереди выделяйте каждую кнопку на панели инструментов нашего редактора, и в ОИ на первой вкладке найдите свойство **Hint**. Это свойство как раз и отвечает за всплывающую подсказку к кнопке. Переведите на великий и могучий значение этого свойства. Например, первую кнопку переведем так: "Новый документ [Нажмите эту кнопку для создания нового документа]". Перед чертой пишется краткое описание, а после — полное.

После того как вы русифицировали кнопки, пора приниматься за пункты меню. Напрямую работать с ними не получится даже при большом желании. Дважды щелкните по кнопке **Main Menu**, которая находится между панелью инструментов и статусной линией заготовки. На самом деле это вовсе не кнопка, а невидимый компонент. Она символизирует меню программы. После запуска программы эта "кнопка" просто не будет видна. Откроется редактор меню. Вот тут уже можно выделять разные пункты меню как отдельные объекты и изменять их свойства.

Здесь надо перевести не только подсказки, но и сами названия пунктов меню. За названия любых объектов отвечает свойство **Caption**. Добавлять новые или

БИБЛИОТЕЧКА НАЧИНАЮЩЕГО ПРОГРАММИСТА

Код — исходный текст программы.

Исходник — то же самое, что и код.

Компиляция — процесс, в течение которого исходный код преобразуется в конечный **exe**-файл.

Библиотека, Модуль — "кирпичик" будущей программы. Представляет собой отдельный файл, в котором хранится участок исходного кода, выполняющий какую-то конкретную функцию. Существует очень много стандартных библиотек, из которых программисты собирают программы. Таким образом, вся рутина при разработке приложения сводится к минимуму.

IDE (Integrated Development Interface) — Интегрированный Интерфейс Разработки. Под этими страшными словами скрывается всего лишь несколько главных окошек Дельфи, с помощью которых ведется разработка программы.

Приложение — вот таким неказистым словом называли разработчики Windows все программы, предназначенные для платформы **Wintel (Windows+Intel)**.

Компонент — визуальный "кирпичик", который ставится на заготовку будущего окна и представляет собой какой-нибудь простой или сложный элемент управления (список, надпись, кнопка — это простые; окно рисования, браузер, окно просмотра анимаций — сложные).

Форма — заготовка будущего окна.

удалять старые пункты можно через контекстное меню. Обратите внимание, что перед некоторыми буквами в названиях пунктов меню стоит знак амперсанд — **&**. Это значит, что во время работы программы следующая за ним буква будет подчеркнута, а активировать этот пункт меню можно будет нажатием соответствующей кнопки на клавиатуре.

Для полной русификации не хватает только одного — русского названия программы. Щелкните на свободном месте заготовки (она называется *формой*) и в ОИ напишите что-нибудь в свойстве **Caption**. Я, например, написал вот что: "Текстовый редактор "Супер"".

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Программу мы русифицировали. Пора создавать сам текстовый редактор. Его основа — поле, куда пользователь может вводить текст. На палитре "Дельфи" есть компонент, который отвечает за подобное поле ввода, — **RichEdit**. Найдите этот компонент (а размещается он на вкладке **Win32**), кликните на него, а потом кликните на свободном месте на форме. Невзрачная кнопочка развернется в целое поле ввода. Однако расположено оно абы как. Надо с этим что-то делать. Выделите **RichEdit** и в ОИ установите свойство **Align** в **alClient**. Поле ввода заняло всю свободную площадь на форме. А нам как раз это и надо. Однако в самом поле уже написано какая-то несуразность. А нам надо, что-

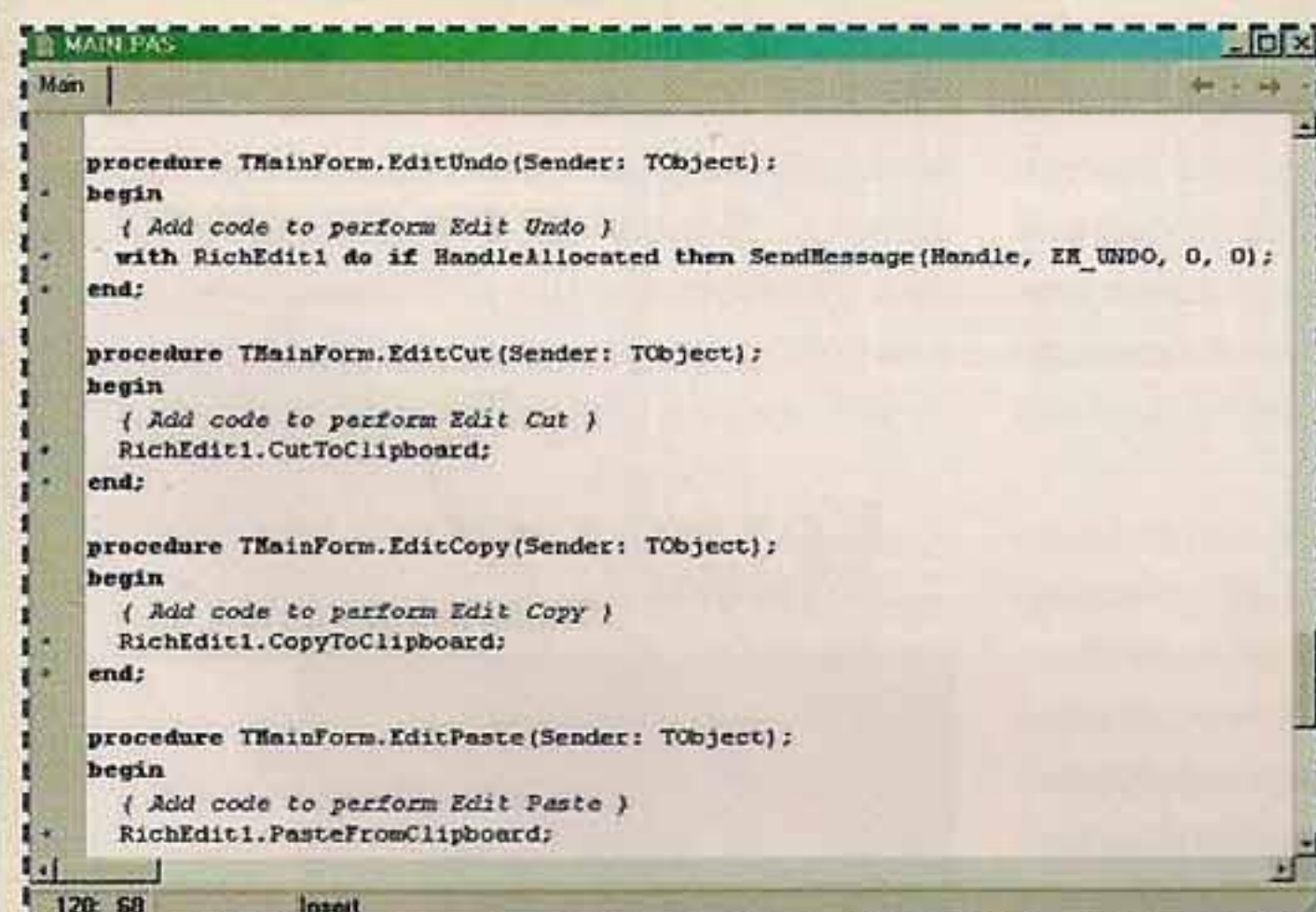
ФАЙЛЫ ПРОЕКТА

Наверное, вы уже поняли, что любая программа, которая разрабатывается в "Дельфи", наделяется громким наименованием *Проект*. Но проект состоит не из одного файла. Самый главный файл проекта имеет расширение **.DPR**. Если вы дважды кликнете по такому файлу, весь проект корректно откроется в "Дельфи". Про другие файлы такого сказать нельзя. Программа может состоять из нескольких модулей (обычно число модулей равно числу смысловых окон, но бывают и исключения). Каждый модуль — это отдельный файл с расширением **.PAS** (пишем-то на Паскале), в котором находится программный код этого модуля. Если модуль описывает форму, то для него создается еще один файл — с расширением **.DFM**. Он описывает положения разных компонентов на форме и их свойства. Кроме того, для проекта создается файл с расширением **.RES**. В нем хранятся прочие ресурсы проекта вроде иконок или курсоров. Но этот файл часто не нужен.

После компиляции в папке проекта появляются сам экзешник и несколько вспомогательных файлов. Каждый модуль компилируется отдельно и помещается в файл с расширением **.DCU**. Вот такая вот арифметика. Тем не менее, если вы захотите перенести свой проект с одного компьютера на другой, вам незачем тащить всю эту файловую братию. Достаточно главного файла проекта (**DPR**) и файлов всех модулей (**PAS** и **DCU**).

бы перед пользователем предстал девственно чистый и готовый к работе лист. За содержимое поля ввода отвечает свойство **Lines**. В объектном инспекторе щелкните на маленькую кнопку с тремя точками напротив этого свойства и в открывшемся окне удалите все содержимое поля ввода.

Теперь запустите программу. Оказывается, в поле ввода уже можно писать, и при этом работают многие стандартные комбинации клавиш Windows. Теперь нам остается прописать функции сохранения и загрузки текстовых файлов. Внимательно посмотрите на нашу форму. Видите невидимые компоненты **OpenDialog** и **SaveDialog**? Они отвечают за стандартные окна сохранения и загрузки файлов Windows. Благодаря этому нет необходимости создавать соответствующие диалоги.



▲ Кроме нашего кода, в тексте программы еще много разных примочек от "Дельфи".

Но кое-что придется сделать ручками. Ведь окна сохранения и загрузки "не знают" о поле ввода. Надо их как-то связать. А также надо связать все это с кнопками и пунктами меню, которые будут запускать процедуры сохранения и загрузки файлов. Вот этим мы сейчас и займемся.

Дважды щелкните по кнопке сохранения документа нашей заготовки. Откроется новый обработчик события — мышиного клика. И аккуратно между **begin** и **end** (вторыми по счету, после надписи, выделенной синим цветом) пропишите одну-единственную строку:

```
RichEdit1.Lines.SaveToFile(SaveDialog.FileName);
```

Разберем эту строку по звеньям. Мы вызываем у свойства **Lines** объекта **RichEdit1** метод **SaveToFile**, а в качестве параметра передаем ему значение свойства **FileName** объекта **SaveDialog**. Вместе эта конструкция сохраняет все строки из **RichEdit** в текстовый файл. А имя файла мы получаем из свойства **FileName**. После того как пользователь выбрал или ввел название какого-то файла в диалоге сохранения файла, этот диалог (который по совместительству объект **SaveDialog**) передает в свойство **FileName** путь и название это-

го самого файла. Чтобы вы лучше усвоили все вышесказанное, приведу своеобразную русскую транскрипцию всего содержимого обработчика события **FileSaveAs**:

Если **Диалог_сохранения** запустился, тогда

begin

Поле_ввода1.Строки.Сохранить_в_файл (**Диалог_Сохранения.Имя_файла**);

end;

Теперь даже человек, не знающий английского языка, поймет, что к чему. Поэтому строчку для открытия текстового файла я приведу без всяких комментариев (вы сами легко разберетесь, что она означает):

```
RichEdit1.Lines.LoadFromFile(OpenDialog.FileName);
```

Ее надо прописать в обработчик клика для кнопки открытия файла. Сама кнопка расположена рядом с кнопкой сохранения.

Можете запустить программу. Теперь вы получили полноценный текстовый редактор — можно и писать, и сохранять написанное для потомков, и даже открывать ранее сохраненное.

Но останавливаться только на этом было бы странно. Давайте сделаем текстовый редактор еще более функциональным. Смотрите, сколько еще неработающих кнопок осталось на панели инструментов! Значит, есть над чем поработать.

КАПИТАЛЬНЫЙ РЕМОНТ

Кнопка **Новый документ** все еще не работает. Но это легко поправить. В обработчике события этой кнопки напишите такую строку:

```
RichEdit1.Clear;
```

Как понятно из названия, эта команда очищает содержимое поля ввода. Теперь кнопка работает. Вы, наверное заметили, что мы назначаем обработчики только кнопкам. А как быть с одноименными пунктами меню? Оказывается, для них обработчики создавать не надо, так как кнопки и пункты меню связаны особой внутренней логикой "Дельфи".

Обработчик для кнопки **Настройка печати** уже готов, значит, нам остается назначить обработчик самой кнопке **Печать**. Создавайте его и между вторыми **begin** и **end** пишите:

```
RichEdit1.Print('Текст редактора "Супер"');
```

Эта строчка отправляет на печать все содержимое **RichEdit1**, а в качестве параметра процедуре **Print** мы передаем заголовок распечатки.

Далее по списку у нас идет кнопка **Отмена**. Создавайте для нее обработчик и пишите в нем буквально следующее:

```
with RichEdit1 do if HandleAllocated then
```

ИНФОРМАЦИЯ ПО ЦИКЛУ

Мы планируем публиковать в каждом номере по статье из "Кладовой программиста". Но мы не исключаем, что возможны небольшие перерывы. Например, в случае, если появится материал другой тематики, более актуальный, чем урок из "Кладовой". Тогда мы поставим эту, более важную статью, а материал с уроком по Delphi опубликуем в следующем номере. Не забывайте, что любой урок из цикла — это самодостаточная статья, которую можно изучать и без знания материала предыдущего урока. Но мы все равно будем выкладывать все предыдущие статьи цикла на компакт, чтобы те, кто начал изучать с нами Delphi не с первого урока, ничего не упустили.

```
SendMessage(Handle, EM_UNDO, 0, 0);
```

Я сейчас не буду объяснять, как действует эта строчка — пока это будет непонятно. Дело в том, что эта строка затрагивает глубинные механизмы Windows, и ее нельзя вот так просто "разложить по полочкам", как мы лихо поступали с предыдущими командами. Но через несколько номеров мы обязательно вернемся к ней, когда будем копаться в системе.

Обработчики для кнопок **Вырезать**, **Копировать** и **Вставить** выглядят следующим образом:

```
RichEdit1.CutToClipboard;
```

```
RichEdit1.CopyToClipboard;
```

```
RichEdit1.PasteFromClipboard;
```

Все! Вы только что создали самый настоящий текстовый редактор. Теперь можете называть его своим именем, показывать друзьям и гордиться — вполне заслуженно. Пока редактор, прямо скажем, не перегружен функциями. Но это же только начало. В следующий раз мы вместе проапгрейдем редактор до версии 2.0 и добавим в него такие полезные функции, как поиск и замену, полноценное форматирование стилем, шрифтом, кеглем, гарнитурой, цветом шрифта и фона. Мы причешем и приукрасим его и даже научим понимать файлы популярного текстового формата **rtf**, который так любят журналисты и верстальщики всего мира. А если у вас что-то не получилось сейчас — не беда. На **нашем диске** вы найдете готовые исходники текстового редактора.

В ближайших номерах ваша коллекция программ со значком "Сделал сам" пополнится. В наших планах создать вместе с вами графический просмотрщик наподобие **ACDSee**, медиаплеер, несколько простеньких числовых игр, графический редактор довольно высокого уровня, космическую аркаду, почтовый клиент и даже интернет-браузер. Если все пойдет по плану, то в завершении цикла мы с вами, что называется, выйдем в третье измерение и сделаем настоящую трехмерную игру. ■

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Мобильник на "пальме"

Почти некомпьютерная новость. Компания Samsung не выдержала пытку щедротой и честно заложила сетевой обществу характеристики одного из самых любопытных смартфонов ближайшего будущего SGH-i500. Этот скромный агрегат основан на операционной системе Palm OS 5.2 и помимо всего прочего способен профессионально исполнять самые интимные обязанности рядового сотового телефона GSM/GPRS в частотных диапазонах 900/1800/1900 МГц.



Набор характеристик таков.

- Процессор: Intel PXA262 (ARM-архитектура) 300 МГц
- Внешний (работает, когда телефон находится в сложенном состоянии) ЖК-дисплей: 96x64 точек, цветной OLED (органические светодиоды)
- Внутренний ЖК-дисплей: 162x172 точек
- Встроенная цифровая камера с разрешением 640x480
- Встроенная флэш-память: 32 Мб
- Слот расширения SD/IO
- Литий-ионный аккумулятор 1100 мАч (до 200 мин в режиме разговора и до 100 часов в режиме ожидания)
- Поддержка спецификаций J2ME, MMS и WAP 2.0
- Поддержка полифонии и MIDI
- Размеры: 87x54x27 мм
- Вес: 150 г

Тут же считаю необходимым обмолвиться, что одновременно с началом продаж SGH-i500 планируется стартовать выпуск модели SGH-i700, основанной на Pocket PC Phone Edition и имеющей сходные GSM/GPRS характеристики.



Плоскость DVD

Плоско-сидиромная новость. Компания Matsushita анонсировала выпуск новой симпатичной и невероятно плоской модели внешнего



CD/DVD привода Panasonic LF-P567C. Устройство подключается к компьютеру посредством интерфейса USB 1.1

или USB 2.0. Поддерживаются операционные системы Windows XP, Windows Me, Windows 2000 Professional и Windows 98 SE. Размеры привода — 130x154x17 мм, а вес — всего 315 грамм. Воспринимаются носители следующих форматов: CD-ROM, CD-R, CD-RW, DVD-RAM, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM. Среднее время доступа для дисков DVD-RAM составляет 180 мс, для DVD-ROM и CD-ROM — 130 мс. Объем встроенного буфера — 2 мегабайт.

Предполагается, что продукт послужит неплохим дополнением к портативному ноутбуку,

ПК-терминалу и просто настольному компьютеру. Стоимость на данный момент не объявлена.

Заткнись и работай...

Бесшумно-ребристая новость. Малоизвестная компания Hush Technologies на прошедшей недавно выставке CeBIT 2003 в Ганновере представила новый концепт компьютерного корпуса Silent Mini-ITX. Элегантность идеи заключается в новом — нестандартном подходе к охлаждению системы, позволяющем раз и навсегда избавиться от шумных и назойливых вентиляторов.



По впечатлениям очевидцев, продемонстрированный прототип действительно не издавал никаких посторонних, "жжжжжж"-звуков, был тих, скромен и интеллигентен. Если бы не периодическое и неизбежное жужжание при обращении к приводу CD-ROM, посетители могли бы счесть данный экспонат безвременно умершим.

Для осуществления подобного чуда инженеры Hush Technologies предложили расположить по обоим бокам корпуса вертикальные охлаждающие ребра, способные более чем эффективно рассеивать тепло, выделяемое центральным процессором, микросхемами и блоком питания. При этом ни в коей мере не страдает внешний облик системного блока. Как видно на фото — Silent Mini-ITX более напоминает бытовой DVD-плеер, нежели стандартный настольный компьютер. На передней панели нет ничего лишнего — только фигурный отсек для CD-ROM привода и кнопка питания.

Внутри симпатичной коробочки (37x34x5,9 см) находится стандартный для подобного рода barebone-систем набор — материнская плата на высокоинтегрированном чипсете от VIA, жесткий диск 5400 rpm и одна PCI плата. Мощность блока питания составляет всего 55 Вт.



Умный эквалайзер с процессором

Разноцветно-платформенная мегановость. Компания MSI, не желая отстать от паровоза, анонсирует собственную — свежую и оригинальную концепцию компьютерной barebone-системы. Для товарищей, читающих нас нерегулярно, дадим краткую справку. Под barebone ("кожа да кости" — рус.) в данном случае понимается готовый системный блок в корпусе с неким набором необходимых комплектующих.

Но — винка называется MEGA, что в переводе с наречия хитрых маркетологов



значит "MSI Entertainment Gaming Appliance". По-русски — "игровой развлекательный агрегат". Судя по внешнему виду, главной отличительной особенностью MEGA является забавная передняя панель с эквалайзером и индикацией режимов работы системы. Все остальные характеристики достаточно стандартны. Имеется два варианта поставки — с оранжевым корпусом для процессоров Pentium 4/Celeron с разъемом Socket 478 на интегрированном чипсете SiS 651; и с зеленым корпусом — для платформы Socket A и процессоров Athlon/Duron на чипсете KM400. Обе конфигурации оборудованы простеньким, встроенным на материнскую плату видео и звуком. Обе оснащены интерфейсами USB2.0, IEEE 1394, SPDIF, а также входом для микрофона и выходом для колонок или наушников. Отдельно поставляется вариант MEGA Plus, который дополнительно комплектуется универсальным "6-в-одном" флэш-ридером и встроенным ТВ-тюнером. Для дистанционного управления компонентами системы в комплекте имеется небольшой пульт ДУ.

Круто, ты попал на "Тиви"...

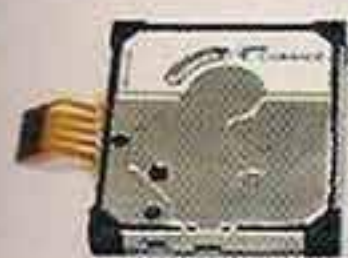


Карманно-телевизионная новость. Совсем еще недавно мы писали об идее (новость про сверхминиатюрный модуль TV-приемника BTF-ZJ411) компактных устройств, способных в недалеком будущем превратить карманный компьютер в полноценный телевизор. Прошло буквально несколько месяцев, и вот уже первые прототипы подобных ТВ-тюнеров на выставке CeBIT 2003 демонстрирует нам компания Sony. Не побоюсь этого слова — революционная новинка выполнена в виде карточки формата Memory Stick Duo и пока еще, в силу незамутненности своей природы маркетингом, не имеет собственного фирменного названия.

По сообщениям нашего инсайдера, побывавшего на выставке, продукт действительно работает, причем умудряется функционировать без особых помех в течение довольно продолжительного времени. Данный факт не мешает Sony курить бамбук и тихо отмалчиваться на навязчивые журналистские вопросы о начале массового промышленного производства продукта...

Жесткий дискочек

Гигабайтно-однодюймовая новость. Одна маленькая, но очень гордая североамериканская компания Cornice Inc. объявила о разработке нового сверхминиатюрного жесткого



диска **Cornice Personal Storage** емкостью 1,5 Гб. Предполагается, что новинка будет популярна на

рынке бытовых цифровых устройств и что массовое производство удастся стартовать уже во второй половине 2003 года. Наиболее оптимистичное соображение, высказанное **Cornice Inc.**, касается планируемой ценовой политики. За счет определенного рода оптимизаций и уменьшения числа деталей до 43, себестоимость устройства удалось снизить до суммы менее \$100.

Для сравнения: лидер рынка миниатюрных жестких дисков, компания **Hitachi Global Storage Technologies**, которая сейчас продвигает известные носители **Microdrive**, просит за 1-гигабайтную модель более 170 долларов (и это еще оптовая цена).

Сервер в розетке

Серверно-шпионская новость. Компания **Lantronix** изготовила и выпустила в продажу удивительный аппаратно-программный веб-сервер **DSTni-XPort**. Гениальность устройства в том, что



отыскать его при необходимости сможет далеко не всякий квалифицированный ИТ-специалист, ибо размеры сервера ненамного превышают размеры обычного сетевого разъема типа **RJ-45**.

Сердце "шпионского" устройства — микрочип из семейства **DSTni**. Он основан на 16-битном процессоре **80186** с частотой 48 МГц, имеет 2 кб загрузочного ПЗУ (там помещается загрузчик программ из флэш-памяти), 256 кб оперативной памяти и целых 512 кб флэш-памяти для операционной системы и программ.

Далее по списку характеристик следует 10/100 Мбит **Ethernet** порт, последовательный порт и 3 программируемых однопроводных порта ввода/вывода. Реализован полноценный **TCP/IP** стек, и специально для нужд платформы написана собственная операционная система реального времени **SuperTask!**. Стоит все это дело — "целых" 33 американских доллара.

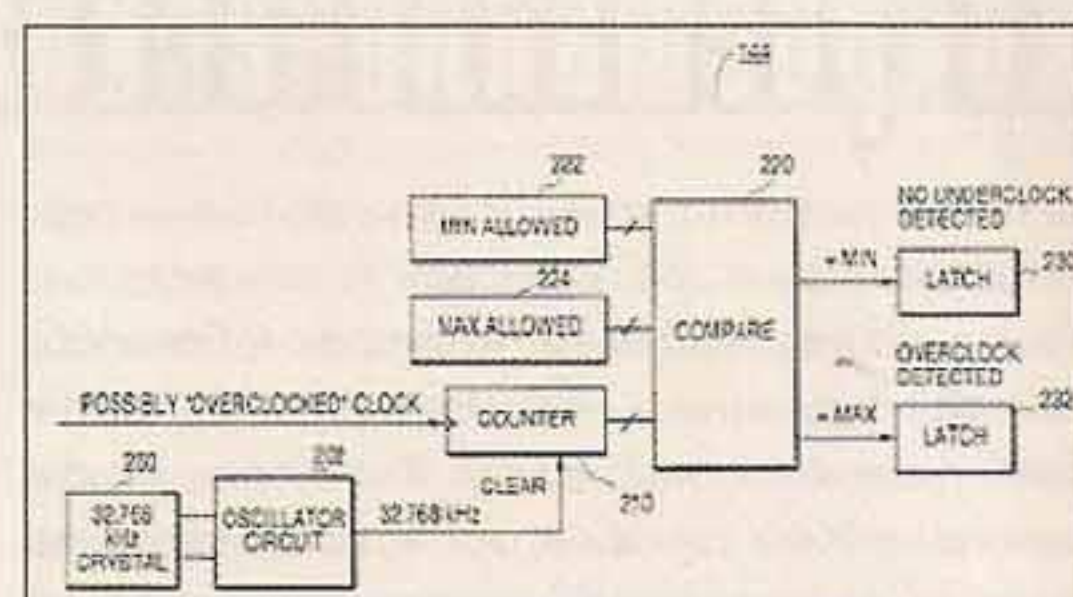
Самая очевидная область применения **DSTni-XPort** — это интеллектуальные системы для наблюдения за трафиком и удаленного мониторинга отдельных составляющих сети. Как вариант, устройство можно использовать для неприличных — хакерских целей, незаметно присобачив сервер в сеть и зарядив его соответствующим — бандитским — ПО (пароли там воровать или номера кредитных карт).

Нас не разгонишь

Запретительно-патентованная новость. Компания **Intel** решила раз и навсегда расправиться со злостными нарушителями штатных частот своих ЦПУ. Отныне поумневший процессор при обнаружении попытки разгона будет автоматически понижать свою частоту до номинала.

Пока суть да дело, **Intel** успела получить патент на идею процессорного "иммобилайзера", и есть неофициальное подтверждение,

что следующее поколение **Pentium 4** будет весьма эффективно противостоять невинным шалостям оверклокеров. Изобретателем технологии является некто **Дэвид Пойзнер (David L. Poisner)**, мирно проживающий в солнечном штате Калифорния. По словам Дэвида, чтобы стопроцентно определить и предотвратить попытку разгона, в архитектуру достаточно ввести всего две логические цепи — одну определяющую и одну блокирующую. Последняя будет ограничивать или, как вариант, понижать тактовую частоту процессора при необходимости (прямо как по Пелевину получается).



Более всего умиляет то, как **Intel** обосновывает полезность и смысл внедрения технологии. Оказывается, проблема в некоторых недобросовестных реселерах, неправильно маркировавших разогнанные процессоры и тем самым наживавшихся на доверчивых покупателях. Именно этих жалких "патонков", а никак не рядовых оверклокеров, намерена приручить чуткая до нужд потребителей компания.

В заключение хотим посочувствовать господину Пойзнеру, в чьи утренние обязанности теперь будет входить защищающий от проклятий обряд Вуду и для которого икота отныне станет нормальным состоянием организма.

ДУ для ПК

Дистанционно-управляемая новость. Компания **Shuttle** в качестве дополнения к собственной **barebone**-платформе **XPC** намерена выпустить ряд оригинальных цифровых аксессуаров. Первый из них — пульт дистанционного управления с лаконичным названием **P N 3 1**.



Устройство состоит из ИК-приемника, который подключается к компьютеру через порт **USB**, и собственно пульта ДУ.

В отличие от пультов ДУ, идущих в комплекте с обычными ТВ-тюнерами, и разного рода инфракрасных гаджетов, узко ориентированных на управление аудио/видео плеером, новинка несет на себе сокращенный набор стандартных клавиатурных кнопок — таких как **Enter**, **ESC**, цифровые клавиши, **Del**, **Backspace** и многие другие. Само собой, присутствуют неотъемлемые органы управления медиа — громкость правого и левого каналов и кнопка **Mute** (выключение/приглушение звука). Дополняют картину 19 универсальных кнопок, чьи функции пользователь может сконфигурировать самостоятельно с помощью входящего в комплект ПО.

Противный лазер, шалуниска...

Лазерно-голубая новость. Компания **Plasmon** одна из первых инициировала промышленное внедрение новой лазерной технологии под общим названием "голубой луч" (**Blue Ray**). На выставке **CeBIT 2003** специалистами компании был продемонстрирован более чем любопытный прототип **MO**-привода формата **UDO (Ultra Density Optical)**. Устройство представляет собой эволюционное развитие идеи магнитооптических носителей и позволяет сохранять на одном миниатюрном диске до 30 гигабайт информации.



Остальной набор значимых характеристик выглядит следующим образом: среднее время поиска — 25 мс; максимальная скорость чтения — 8 МБ/сек.; максимальная скорость записи (с включенным алгоритмом верификации) — 4 МБ/сек.; буфер — 32 МБ; вращение диска — **CAV** (постоянная угловая скорость); цифровая апертура линзы — 0.7; длина волны лазера — 405 нм; потребление энергии — 12 Вт; вес — 1.5 кг; интерфейс подключения к компьютеру — **Ultra Wide 2 LVD SCSI**. ТТХ носителей в свою очередь можно сформулировать следующим образом: диаметр — 130 мм; размер картриджа — 5.25 дюймов (**ISO** стандарт); емкость — 30 Гб; две стороны записи; плотность записи информации — 7.4 гигабита на квадратный дюйм; количество перезаписей — 10 тысяч; среднее время "жизни" — не менее 50 лет.



Если быть скрупулезно точным, то основные спецификации **UDO** не совпадают с официально утвержденными параметрами стандарта **Blue Ray Disc**. Фактически, помимо длины волны в 405 нм (которая, собственно, и делает луч голубым), все свойства новинки оригинальны. Такие китайские поговорки, как "цифровая апертура линзы лазерной головки", "размер пита" и многие другие непонятные простому пользователю штуки, в версии компании **Plasmon** имеют собственные — отличные от номинала значения.

ПОДСКОСТЬ ВЫДАЕННАЯ

Тестирование жидкокристаллических мониторов

Коренной переворот на рынке мониторов, о неизбежности которого говорилось вот уже десять лет, происходит на наших глазах. По прогнозам аналитиков, уже в этом году объем рынка ЖК-мониторов превысит аналогичный показатель для "классических" моделей на базе электронно-лучевой трубки, а в следующем году ЖК-мониторов будет продано больше и по абсолютному количеству. Прогресс в отрасли, проявляющийся в виде улучшения технических параметров матриц при одновременном снижении цен, привел к тому, что сегодня ЖК-монитор можно рассматривать как весьма заманчивый вариант для пользователей, плотно работающих с компьютером.

Преимущества жидкокристаллических мониторов...

Первое и самое важное — жидкокристаллические панели не дают электромагнитных излучений. Их влияние на организм человека до конца не выявлено, однако все специалисты сходятся во мнении, что электромагнитные поля, возникающие при работе ЭЛТ, как минимум не полезны. Да, производители трубок постоянно совершенствуют свою продукцию, втискивая ее в рамки все более жестких ограничений, но... Ограничивать можно лишь то, что существует; а снизить уровень излучений до нуля все равно не позволит технология. В то же время ЖК-матрицы не излучают вообще ничего по определению. А хардкорным геймерам (и журналистам) это важно как никакой иной категории пользователей.

Впрочем, даже в случае отсутствия излучений паяться в монитор сутками напролет все равно вредно, поскольку глаза человека подвержены усталости. Но ЖК-монитор дает им гораздо меньше поводов уставать, нежели ЭЛТ. Причина — отсутствие мерцания при любой частоте обновления изображения. Качество изображения сильно зависит от частоты обновления, но в случае жидких кристаллов нам совсем не нужно загонять ее за сотню герц (поскольку мерцания все равно нет); таким образом, можно повысить качество картинки, используя низкие частоты. Чем выше качество, тем меньше устают глаза — аксиома. Причем качество изображения на ЖК-мониторе выше не только за счет этого — ко всему прочему, вы можете раз и навсегда забыть о каких-либо геометрических искажениях. В отличие от ЭЛТ, на матрице точка изображения действительно является точкой, имеющей четкие физические размеры и положение относительно других точек. Таким образом, прямая всегда будет прямой, а не дугой. Параллельные прямые останут-

ся параллельными, а перпендикулярные — перпендикулярными. Можете раз и навсегда забыть о трапецеидальных, подушко- и бочкообразных искажениях — нет их на ЖК-мониторе и быть физически не может. Физически невозможно на ЖК и такая мерзость, как несведение лучей. Отсутствует также неприятный эффект зависимости толщины линий от их цвета: на ЖК-мониторе белая, черная или цветная линии имеют одинаковую толщину. Таким образом, качество изображения на LCD (*Liquid Crystal Display* — жидкокристаллический экран) выше, чем на CRT (*Cathode Ray Tube* — электронно-лучевая трубка, ЭЛТ, кинескоп) по целому ряду причин. Отсюда — меньшая утомляемость, а значит — и больший комфорт, и большее время, которое можно провести за компьютером.

Это главные плюсы. Есть еще и второстепенные, но нередко очень важные. "Жидкие" мониторы по определению компактнее "пустышек". Вроде бы экономить место на столе нужно не всем, но... Вы никогда не пробовали поставить на стандартный стол монитор с диагональю 17 или более дюймов, запустить "Ил-2" и немного полетать, используя какой-нибудь приличный джойстик вроде Hotas Cougar?

Помимо всего прочего, "жидкий" монитор отлично вписывается в архитектурный дизайн, поскольку его без проблем можно повесить на стену. Лепота. Особенно в малогабаритных квартирах.

Финальное преимущество в наших краях пока малозаметно: ЖК-монитор потребляет примерно в три-четыре раза меньшую мощность, чем сравнимый по размеру изображения ЭЛТ.

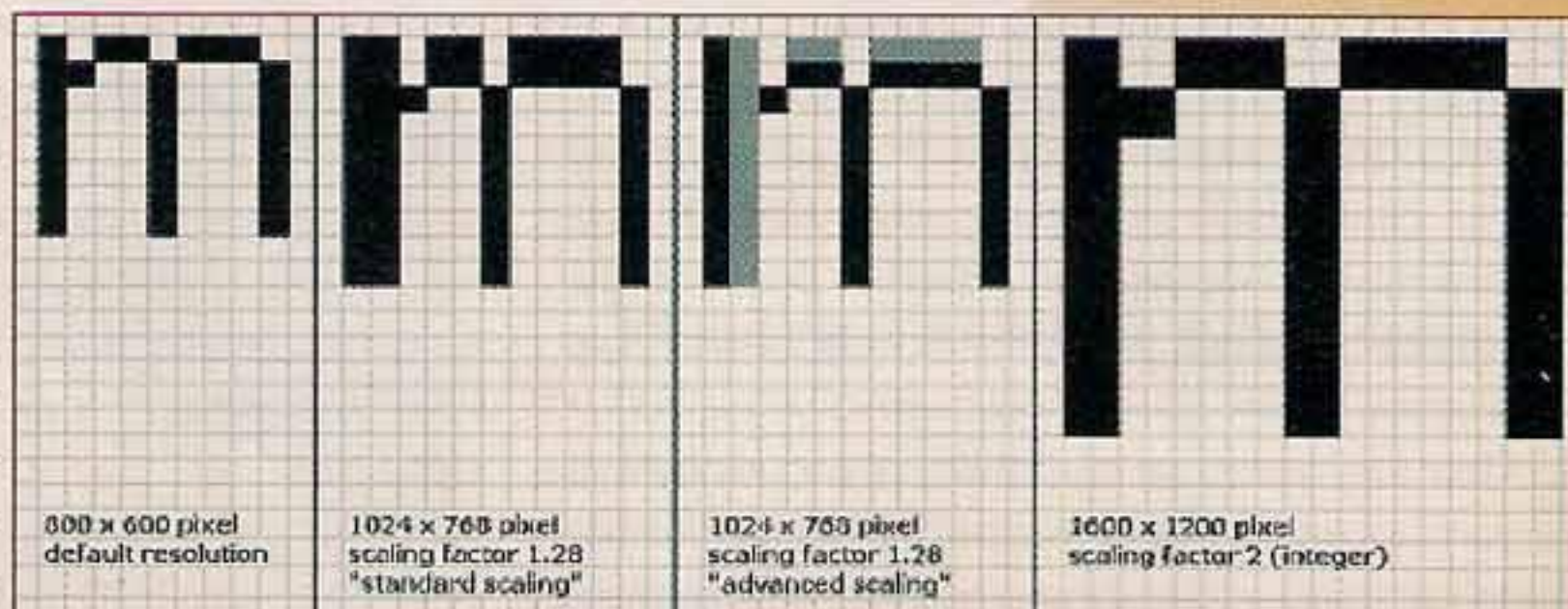
...и их недостатки

Возникает законный вопрос. Если все так хорошо, то почему и речи не идет о полном вытеснении неуклюжих моделей на базе электронно-лучевой трубки? Дело в том, что есть у ЖК и свои минусы. По мере совершенствования технологии они становились все менее заметными, однако полностью не исчезли. Самый важный из них — инерционность изображения. Если на экране ЭЛТ-монитора теоретически можно менять цвет точки с частотой, равной частоте обновления, то точка ЖК-монитора — достаточно сложная структура, содержащая как минимум три транзистора, переключить которые в новое состояние мгновенно не удастся. При этом существует зависимость от того, ка-

кой цвет на какой сменяется. Иногда на экране, когда имеется картинка с True Color палитрой (32 бита), можно наблюдать забавный эффект — одно изображение как бы переливается в другое, так как точки меняют цвет за разное время. Впрочем, времени переключения (что это такое, будет сказано ниже) в 25 мс у современных матриц вполне достаточно даже для динамичного 3D Action; хотя на рынке все еще встречаются и более "медленные" модели, на которых играть в Quake III будет не то чтобы очень приятно.

Недостатком, который можно назвать естественным продолжением достоинств, является заточенность под одно конкретное разрешение. Все четко и превосходно, но лишь тогда, когда каждая точка изображения совпадает с физической точкой матрицы, то есть когда точек на картинке столько, сколько есть пикселей на матрице. Пример: стандартно все 15" матрицы рассчитаны на разрешение 1024x768 точек, и соответственно имеют ровно $1024 \times 768 = 786432$ физических пикселей, назовем их условно "жидкие кристаллы". Каждый "кристалл" отображает ровно одну точку картинки. Если вдруг пользователь захочет поработать в меньшем разрешении, как вариант — 800x600 (то есть $800 \times 600 = 480000$ точек), монитор произведет аппаратное масштабирование. Картинка как бы растянется до истинных физических размеров, чтобы 480000 составляющих ее пикселей превратились в 786432 физических пикселей "жидких кристаллов" LCD-монитора. На отображение одного пикселя изображения работают сразу несколько реальных (физических) пикселей матрицы. Само собой, при этом появятся некоторые естественные искажения (см. картинку). Кроме того, если вы попытаетесь прыгнуть выше кепки — то есть установите разрешение более 1024x768 — то с некой долей вероятности будете посланы экраном меню "Incorrect Resolution" далеко и к разработчикам. Для ЭЛТ же все допустимые режимы обеспечивают одинаковое качество изображения.

Еще нередко говорят о худшей цветопередаче у ЖК-мониторов. Позволю себе с этим не согласиться: она не лучше и не хуже, чем в слу-



чае ЭЛТ, — она просто другая. Точно так же, как по-разному работают с цветами обычный монитор и принтер, точно так же по-своему ведет себя и LCD. Неприятие этого класса мониторов в основном связано с тем, что большинство пользователей привыкли к обычным мониторам. Однако достаточно двух-трех дней (иногда меньше, иногда больше — в зависимости от силы привычки), чтобы человек привык к ЖК, после чего его перестает тянуть обратно. Если вас не убеждает жизненный опыт, то вспомните одну простую вещь: именитая и весьма дальновидная компания Apple уже больше года продает свои компьютеры, до сих пор крайне популярные среди полиграфистов, только с LCD-мониторами. Недовольных в данной (весьма привередливой к параметрам цветопередачи) среде пока замечено не было.

И последний минус технологии — высокая цена. Впрочем, когда говорят просто о цене, не упоминая, по сравнению с чем она высока, мне всегда хочется спросить: где вы, уважаемый, пропадали последние пять лет? Нельзя забывать, что 15-дюймовый LCD равен по диагонали 17-дюймовому CRT, а “жидкие” 17” соответствуют традиционным 20”. Сегодня ЖК-монитор стоит дороже аналогичного по диагонали изображения ЭЛТ в среднем процентов на 40. Считаете, что дорого? Но подумайте о том, что за эти деньги вы получаете более высокое качество изображения, отсутствие электромагнитных излучений, большую компактность, низкое энергопотребление. Платить за большую диагональ изображения считают разумным многие, так почему бы не заплатить и за этот список достоинств? Сейчас многие пользователи самостоятельно приходят к аналогичным выводам, потому, собственно, и происходит медленный, но верный и неизбежный передел рынка.

Тактико-технические характеристики

Размер матрицы, разрешение и цена. Мы решили остановиться на бюджетном классе мониторов с диагональю 15” и штатным разрешением 1024x768 точек стоимостью менее 400 у.е.

Яркость и контрастность. Пересекающиеся параметры, тесно связанные друг с другом, — их стоит рассматривать в комплексе.

Яркость исчисляется в единицах кд/м² (кандел на квадратный метр). Измеряется она просто: устанавливаем соответствующий параметр в меню монитора на максимум, заливаем экран белым цветом, затем используем специальный прибор.

Контрастность — отношение яркости белого цвета к черному (величина безразмерная) при тех же условиях. Из этого сразу же следуют две вещи. Во-первых, в документации обычно указывается максимальная яркость, которой на практике пользуются редко. Во-вторых, производителям матриц выгодно выпускать матрицы с очень высокой яркостью, ибо это приводит и к увеличению паспортной контрастности. Черный цвет дается технологии с трудом — и чтобы улучшить “соотношение” белого и черного, проще сделать белый более ярким. На практике же в данном случае пользователь наверняка уменьшит значение настройки “яркость”. Причем уменьшит более кардинально, чем на “менее продвинутом” мониторе с нормальной — пониженной — яркостью. При этом автоматически уменьшится контрастность. Для мониторов вчерашнего дня стандартным значением яркости было 200 кд/м² (что

уже значительно больше, чем штатные 150-170 кд/м² у электронно-лучевой трубки без специальных схем повышения яркости). Сегодня распространены матрицы с яркостью 230 кд/м² и выше. Оптимальным значением, на мой взгляд, является 250-300 кд/м². Больше — неприятно для глаз.

Еще один важный параметр — **время переключения точки**, измеряемое в миллисекундах. Обычно говорят о **полном времени переключения**: это время, за которое черная точка станет белой, а затем снова черной. Впрочем, в документации нередко встречаются и другие параметры: **среднее время переключения (typical)** или даже **время одного изменения состояния** (“черный-белый” или наоборот — как правило, прямой и обратный переходы занимают разное время). Как они отличаются? Допустим, монитор зажигает точку за 20 мс, а гасит за 30 мс. Полное время при этом составляет 50 мс. Это много. Хорошее среднее значение не должно превышать 25 мс. Время одного переключения обычно указывают как 20 мс; более честный производитель укажет 30, но это все равно заведомо меньше тех 50, которые имеют место в реальности. И ладно бы еще указывали, какое именно время приведено... Как правило, пишут просто: “время переключения точки”.

Почему я уделяю этому параметру такое большое значение? Для офисных пользователей он не важен, равно как и для любителей спокойных игр, а вот фанатам симуляторов или хардкорного экшена монитор с большим временем переключения точки просто противопоказан. Вместо поверженных ботов несчастный геймер будет наблюдать на экране смазанные силуэты, выполненные в сюрреалистическом стиле бесспорно талантливого, но в данном случае неуместного Моне.

Еще один важный параметр, который тоже часто “обихаживают” в описаниях, — допустимые **углы обзора**. Дело в том, что специфика ЖК-матриц приводит к тому, что изображение хорошо выглядит только тогда, когда вы смотрите на него под углом 90 градусов (плюс-минус 20 градусов). С давних пор конструкторы борются с данной особенностью и, надо сказать, добились определенных успехов — сейчас большинство ЖК-мониторов прекрасно просматриваются с боковых сторон и практически не отличаются от ЭЛТ. Однако не стоит думать, что если у монитора в паспорте заявлен угол обзора в 170 градусов, то смотреть на него можно “искоса, низко голову наклоня”. Дело в том, что при больших углах неизбежно падает контрастность — в пять или даже в десять раз к номиналу. Некоторые производители указывают угол, при котором контрастность все еще равна 10:1, другие — 5:1, третьи — что-то иное. В общем, чем угол обзора выше, тем лучше, но к спецификациям, указанным производителями, следует относиться с неким скепсисом.

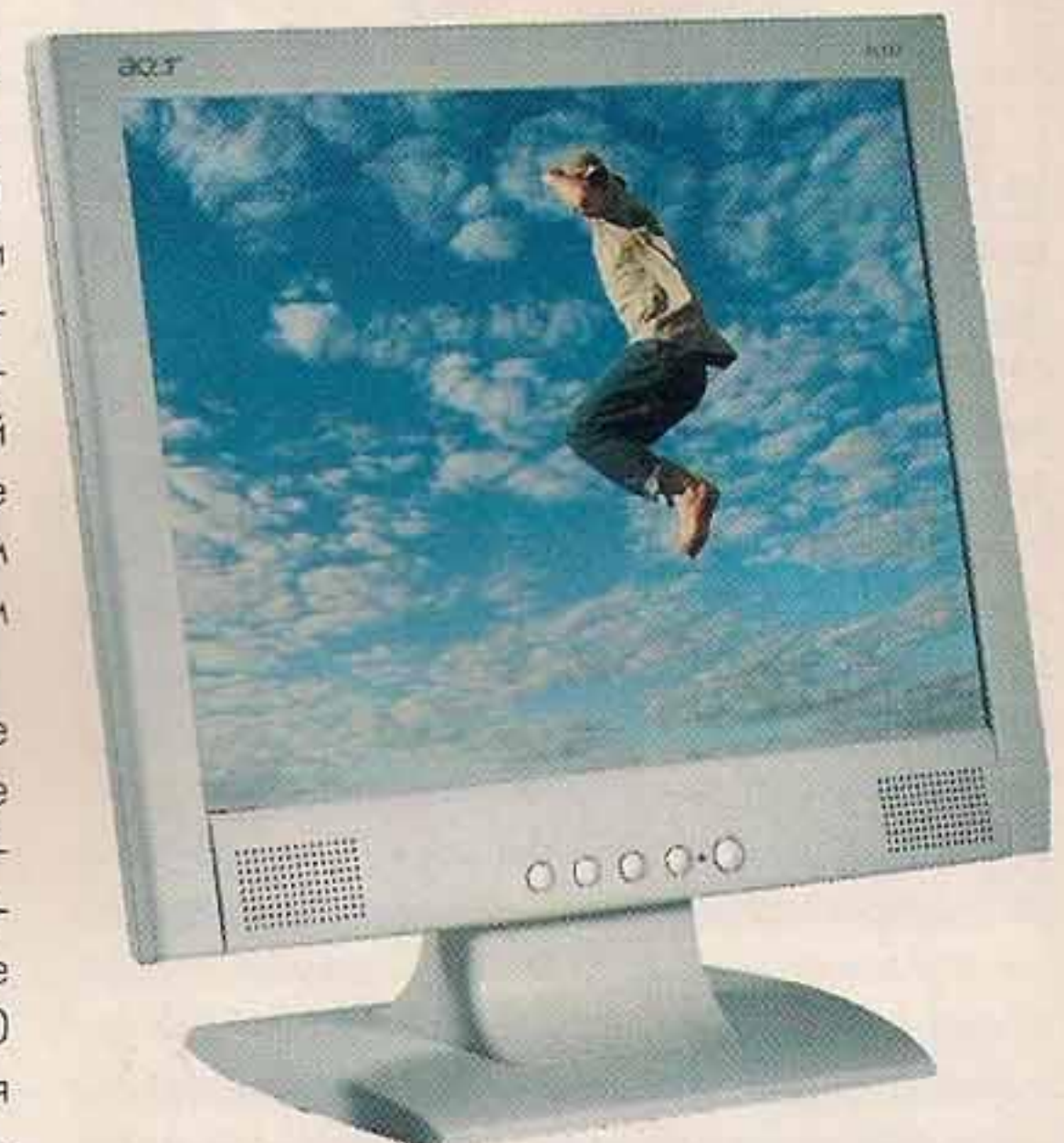
Тип интерфейса. Возможны два варианта: стандартный аналоговый (VGA) или цифровой (DVI). Поскольку ЖК-монитор является цифровым устройством, второе для него предпочтительнее. Это позволяет избавиться от двух преобразований видеoinформации (из цифровой в аналоговую форму в видеокарте и обратно в самом мониторе). Основной плюс: при этом упрощается настройка монитора. В принципе, качество изображения тоже будет более высоким, хотя заметить это на практике вряд ли удастся: современные видеокарты и без того обеспечивают высокое качество изображения

— особенно в таком традиционном режиме, как 1024x768. Из минусов — более высокая цена. Она обусловлена необходимостью доукомплектования устройства также и аналоговым входом со всей его дорогостоящей обвязкой. Увы, пока выход DVI имеется не у всех видеокарт, а производители вынуждены учитывать потребности всех без исключения пользователей. Должен заметить, что цифровой вход не является необходимым для данного класса мониторов, но его наличие следует считать плюсом.

Если вы не хотите держать монитор на столе, то стоит позаботиться, чтобы выбранная модель поддерживала спецификации VESA на крепление: в данном случае к вашим услугам будет богатый выбор различных кронштейнов, позволяющих закреплять монитор на вертикальных поверхностях. **Портретный режим** (возможность повернуть монитор и превратить его в модель с разрешением 768x1024 точки) хороша в офисе и при верстке, но мало оправдана в домашних условиях (для игр вообще бесполезна).

Обзоры конкретных моделей

Acer AL512

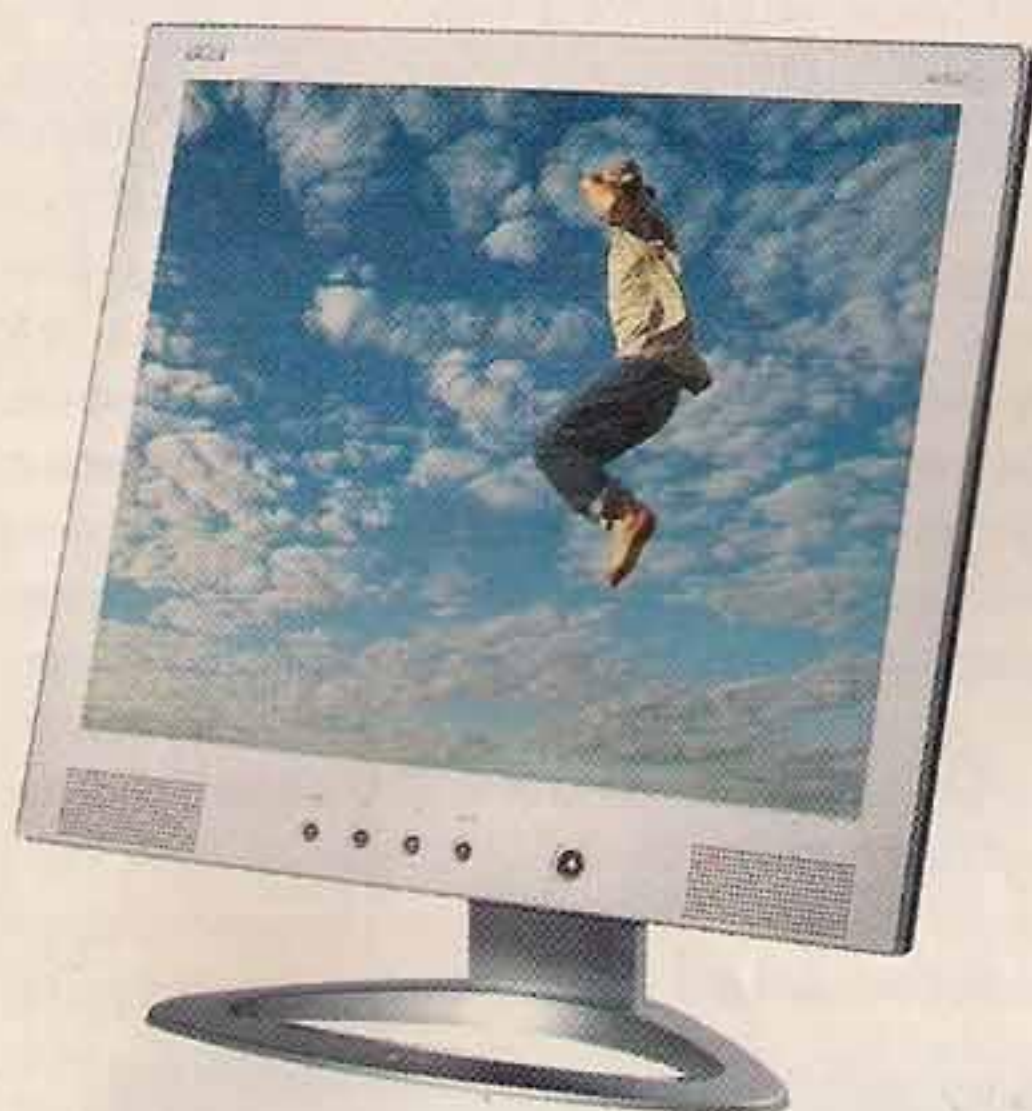


Модель	Acer AL512
Яркость (кд/м ²)	250
Контрастность	350:1
Угол обзора (гор./верт.)	120/100
Время реакции (мс)	40
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	1Втx2
Система экранных меню (OSD)	Поддерживает
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	35
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	356x351x182
Вес нетто (кг)	4.1
ЦЕНА	\$320
РЕЙТИНГ “МАНИИ”	4/10

Достаточно компактный монитор со складной подставкой и невыразительной окраской. В нем используется довольно старая матрица со временем переключения точки 40 мс, что делает его малоприменимым для динамичных игр. Модель больше заточена под офисное применение — встроенный БП (блок питания) плюс прилагаемый интерфейсный кабель облегчают подключение монитора и с некой вероятностью уменьшают число поломок. Встроенные

динамики традиционно слабы и пригодны только для весьма непритязательных меломанов. Замечу, что сквозного линейного выхода (для подключения наушников) в мониторе нет, так что дома пользы от его "мультимедийности" никакой. Управление достаточно неудобное, особенно в плане звука: и регулирование громкости, и функция **Mute** (выключить звук) доступны только через меню.

Acer AL532



Монитор кардинальным образом отличается от предшественника: новая матрица с улучшенным списком параметров; время реакции — 25 мс. Изменился и дизайн — серебристая сталь пришла на смену серому пластику, кнопки управления стали металлическими, а "мониторная часть" теперь тоньше, что особенно полезно при настенном базировании монитора. Управление стало более удобным — громкость можно отрегулировать быстро и без лишних телодвижений. Впрочем, сквозного выхода как не было, так и нет, да и динамики остались все теми же, в свете чего неясно, зачем к источнику звука монитор подключается двумя отдельными разъемами типа **RCA** (как правило, такой разъем — в простонародье "тюльпан" — используется для передачи многоканального, качественного стереозвука). Но в целом — весьма качественное изделие уровнем чуть выше среднего.

Модель	Acer AL532
Яркость (кд/м²)	300
Контрастность	500:1
Угол обзора (гор./верт.)	140/120
Время реакции (мс)	25
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	1Втх2
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	36
Блок питания	Внешний
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	348х341х131
Вес нетто (кг)	3.3
ЦЕНА	\$395
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	8/10

BLISS 1540

Монитор на базе вполне современной матрицы со складной подставкой, внешним БП, слабыми встроенными динамиками и крайне неудобной системой меню. Несмотря на надпись "Сделано в России", меню не русифицировано. Очень похож на другой "российский" монитор — **RoverScan Slim Flat**.

Впрочем, есть много общих черт и с прочими "складными" мониторами — в диапазоне от **Acer** до **ViewSonic**.



Модель	BLISS 1540
Яркость (кд/м²)	250
Контрастность	450:1
Угол обзора (гор./верт.)	140/120
Время реакции (мс)	26
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	1Втх2
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	35
Блок питания	Внешний
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	380х370х166.9
Вес нетто (кг)	3.2
ЦЕНА	\$379
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	8/10

LG Flatron L1510S

Монитор выглядит стильно, но вот матрица особого впечатления не произвела: данных о времени переключения нет, но, судя по всему, оно не ниже 40 мс. В руководстве почему-то на каждом шагу говорится о динамиках, хотя их в мониторе нет и в помине. Среди особенностей можно отметить поставляемую в комплекте специальную программу для калибровки цветов со специальной цветной бумажкой, с которой можно сверяться при калибровке.

Монитор никак нельзя считать хорошим выбором для любителя **3D Action** — но если вы предпочитаете более спокойные жанры или увлекаетесь цифровой фотографией, можете остановиться на нем.



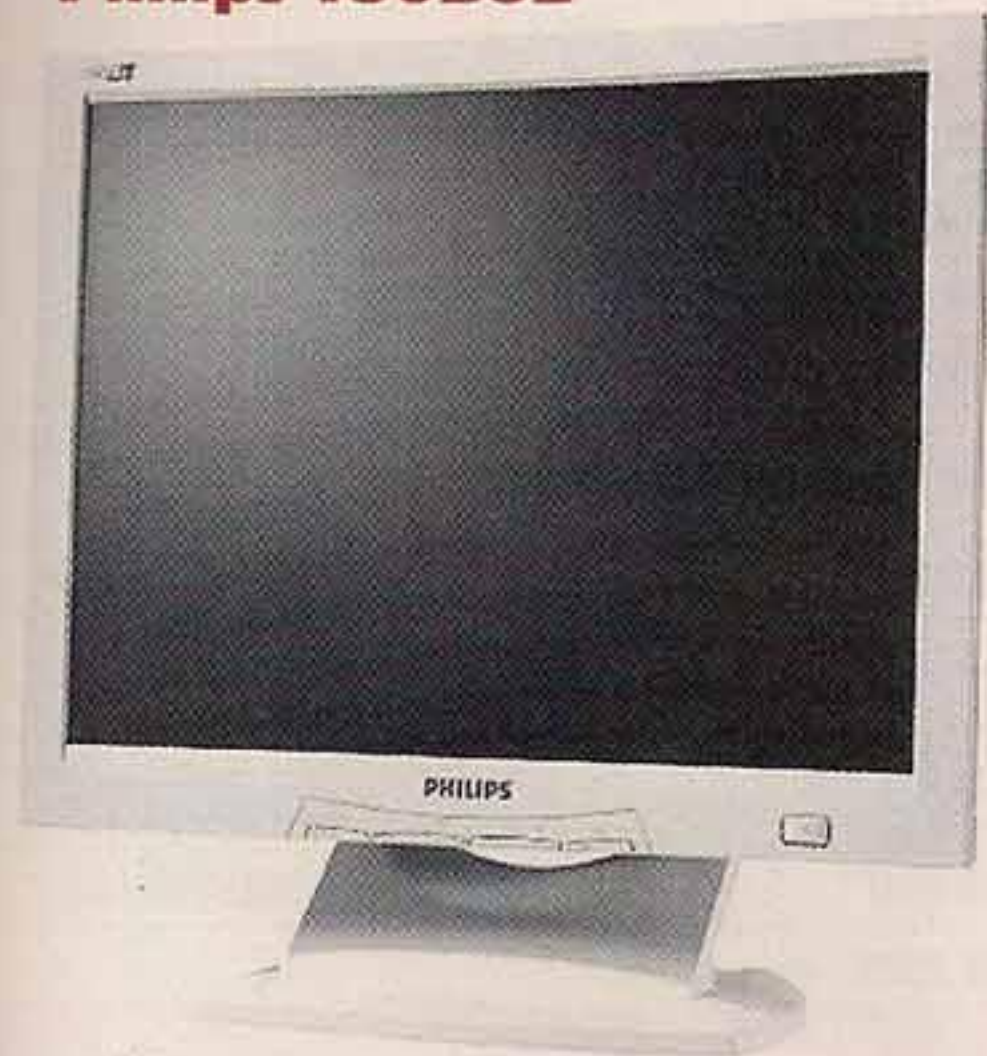
Модель	LG Flatron L1510S
Яркость (кд/м²)	250
Контрастность	350:1
Угол обзора (гор./верт.)	120/120
Время реакции (мс)	Не доступно
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	28
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Нет
Размеры	360х360х153
Вес нетто (кг)	4.15
ЦЕНА	\$310
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	6/10

NEC MultiSync LCD 1560NX



Прежде всего обращает на себя внимание подставка монитора — панель может перемещаться по вертикали в достаточно широких пределах, что значительно компенсирует небольшой угол обзора по вертикали. Еще один плюс монитора — наличие как аналогового, так и цифрового входов (правда, цифрового кабеля в комплекте поставки нет, так что вам придется покупать его отдельно). Схема управления не очень удобна: логика перемещения по меню странновата, а для навигации используется целых семь кнопок. Однако, если вам уже приходилось работать с мониторами **NEC**, то сложностей не возникнет. Во всех своих моделях (и ЭЛТ, и ЖК) фирма применяет одинаковую схему управления. Матрица монитора звезд не хватает, но обладает вполне пристойными характеристиками. Особенно хороша она в работе с цветом. Интересной особенностью монитора является возможность регулировать контрастность изображения и при подключении с помощью цифрового интерфейса, чего в других моделях не наблюдается.

Модель	NEC MultiSync LCD 1560NX
Яркость (кд/м²)	250
Контрастность	350:1
Угол обзора (гор./верт.)	160/120 (5:1)
Время реакции (мс)	30
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub), DVI-D
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	Не доступно
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	344.8х305.3х181
Вес нетто (кг)	4.5
ЦЕНА	\$344
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	9/10

Philips 150B3B

Несколько обескуражила конструкция подставки: она высокая и достаточно крупная. При этом непонятно, как ее можно отделить от самого монитора (скажем, при его креплении на стену или на специальный кронштейн). Массивная подставка делает достаточно тяжелым и сам монитор. Информацию по используемой матрице пришлось выискивать по всему интернету — Philips почему-то не любит публиковать спецификации своей техники (ни на одном из мировых сайтов компании ее нет). Характеристики совсем не впечатлили, чего, кстати, я и ожидал, так как до этого успел ознакомиться с моделью от LG, а обе эти компании применяют одни и те же матрицы (их производит совместное предприятие LG-Philips). Когда-то матрицы концерна были одними из лучших, однако примерно года два назад компания заметно сдала свои позиции, особенно на рынке панелей с диагональю 15", чем мгновенно воспользовались конкуренты.

Модель	Philips 150B3B
Яркость (кг/м²)	250
Контрастность	350:1
Угол обзора (гор./верт.)	150/110
Время реакции (мс)	40
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	23
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	343x342x165
Вес нетто (кг)	4.3
ЦЕНА	\$390
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	5/10

Philips 150S4

Один из многих побывавших в нашей редакции мониторов со складной подставкой. Отличается от них не в лучшую сторону — ЖК-панель расположена слишком низко, что в совокупности с малым углом обзора по вертикали может доставить проблемы. Матрица, как и у предыдущей модели, тоже далеко не лучшая. В общем, подобный монитор для дома может приобрести разве что ярый поклонник ком-



пании Philips. Активнее всего серию 150S применяют в офисах — для офисов она вполне подходит.

Для монитора выпускают специальное мультимедиа-основание со встроенными колонками (которые обладают неплохими заявленными характеристиками), питающимися прямо от монитора. Увы, нам в руки это устройство не попало, поэтому просто придется поверить "Филиппу" на слово.

Модель	Philips 150S4
Яркость (кг/м²)	220
Контрастность	350:1
Угол обзора (гор./верт.)	150/105
Время реакции (мс)	Не доступно
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	Не доступно
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	343x354x179
Вес нетто (кг)	3.7
ЦЕНА	\$335
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	5/10

RoverScan Smart JS558

Монитор российского происхождения — достаточно популярная модель начального уровня. Согласно спецификации, имеет время переключения точки 20 мс, что, однако, не должно вводить вас в заблуждение: производитель указывает не полное время, а частичное. Заявленные углы обзора невелики (120/100 градусов), при этом все равно почему-то кажется, что в документации они несколько завышены. В общем, мы снова имеем дело с моделью скорее для офиса, чем для дома.

Модель	RoverScan Smart JS558
Яркость (кг/м²)	200
Контрастность	350:1
Угол обзора (гор./верт.)	120/100
Время реакции (мс)	20 (частичное)
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	Не доступно
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	353x368x204
Вес нетто (кг)	3
ЦЕНА	\$289
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	4/10

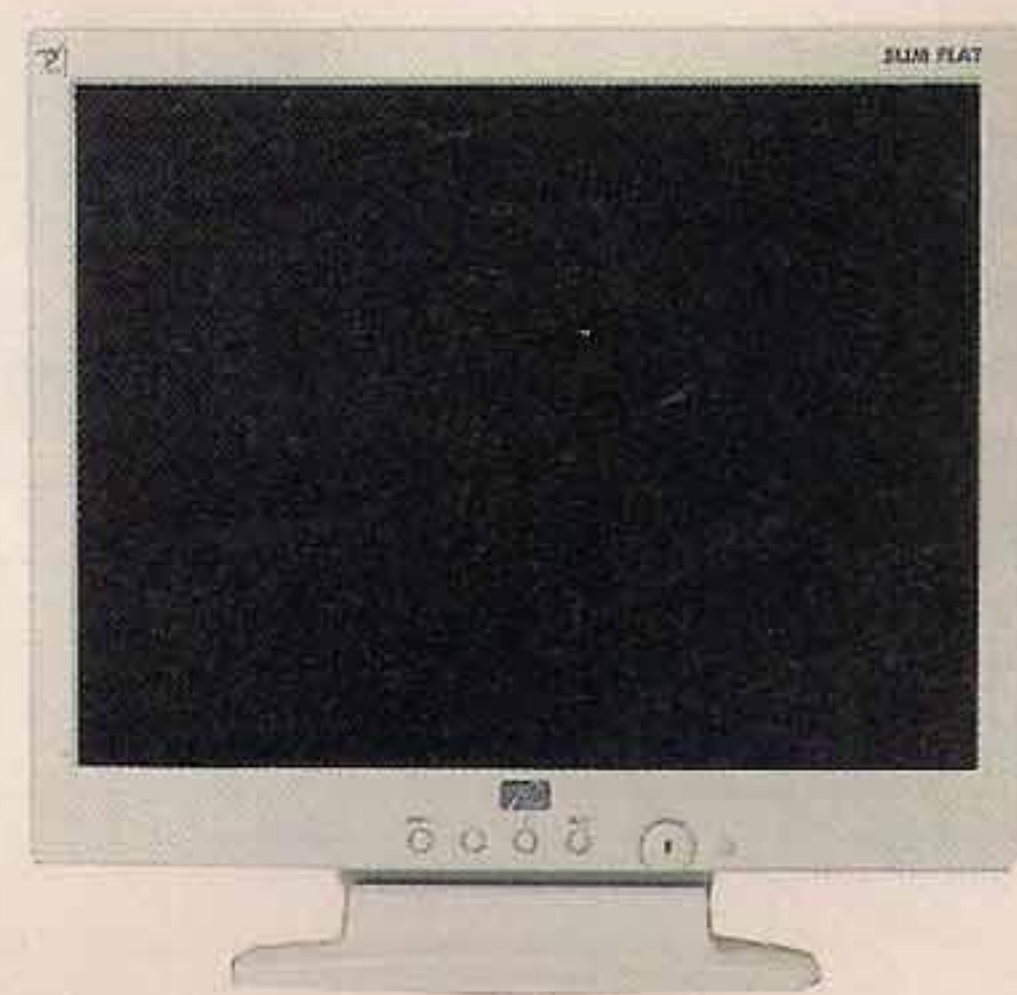
RoverScan Slim JS585

Еще один монитор начального уровня, до боли напоминающий предыдущую модель. Отличается лишь наличием встроенных слабых динамиков. Технические характеристики и дизайн — те же.

Модель	RoverScan Slim JS585
Яркость (кг/м²)	200
Контрастность	350:1
Угол обзора (гор./верт.)	120/100
Время реакции (мс)	20 (частичное)
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	18mx2
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	25
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	353x368x204
Вес нетто (кг)	3
ЦЕНА	\$285
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	4/10

RoverScan Slim Flat

Несмотря на схожесть названий, монитор абсолютно не похож на предыдущие две модели. Во-первых, в нем применяется принципиально другая матрица, не уступающая по характеристикам лучшим представителям 15-дюймового сектора. Имеет достаточно высокую, но не чрезмерную яркость, высокую контрастность и небольшое время переключения точки (заявленное — 13 мс, реальное полное — в районе 25 мс). Во-вторых, используется складная подставка. В отличие от большинства представленных в сегодняшнем обзоре мониторов такого типа, имеет внешний блок питания. Это делает несколько менее удобным процесс подключе-

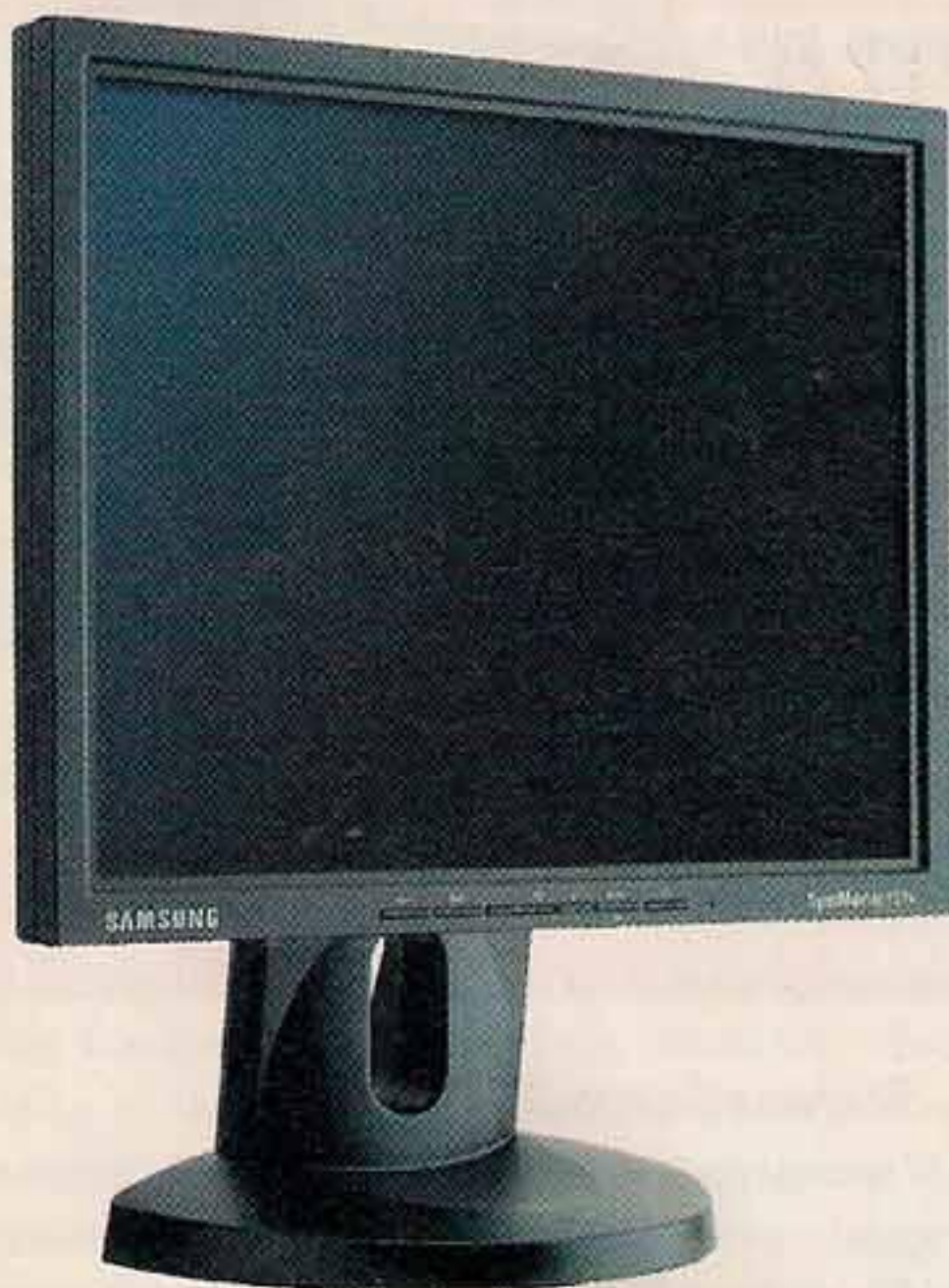


Модель	RoverScan Slim Flat
Яркость (кг/м²)	300
Контрастность	450:1
Угол обзора (гор./верт.)	150/110
Время реакции (мс)	13 (частичное)
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	35
Блок питания	Внешний
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	338x346x152
Вес нетто (кг)	3.25
ЦЕНА	\$329
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	8/10

ния, зато сам монитор стал более компактным. В ассортименте компании присутствует также очень похожая модель Slim Flat Digital, которая отличается от этой наличием DVI-входа.

В целом, перед нами модель действительно высокого класса, более чем достойная геймерского внимания.

Samsung SyncMaster 151N



Примерно год назад компания Samsung начала выпуск нового поколения матриц, в котором были увеличены углы обзора и контрастности. Увы, эти успехи были достигнуты ценой запредельного значения яркости и увеличенного времени переключения точки. Новые мониторы пришлось по нраву далеко не всем пользователям. Чтобы не утратить лидирующих позиций, фирма сделала своеобразный "шаг на-

Модель	Samsung SyncMaster 151N
Яркость (кг/м²)	250
Контрастность	330:1
Угол обзора (гор./верт.)	140/120
Время реакции (мс)	25
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	30
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	340x352x174
Вес нетто (кг)	3.4
ЦЕНА	\$350
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	8/10

зад", запустив в производство серию матриц (под той же маркой PVA), более похожих на предыдущее поколение. 151N — как раз такой "новый старый" монитор.

Применяемая матрица обладает хорошим балансом яркости и контрастности, а также невысоким временем переключения точки. Особого внимания заслуживает и дизайн модели: благодаря очень тонкой окантовке монитор по размерам ненамного превышает матрицу, на которой он собран. При этом, несмотря на встроенный блок питания, монитор остается весьма компактным по толщине. Подставка позволяет немного регулировать высоту установки экрана, а также поворачивать его для использования в портретном режиме. В комплект входят полезная утилита для "переворачивания" рабочего стола (при переходе в портретный режим) и программа Natural Color, позволяющая провести тонкую цветовую калибровку монитора. В общем, отлично сбалансированная и по техническим характеристикам, и по дизайну, и по комплектации модель. Одна из лучших не только среди продукции Samsung, но и вообще в данном классе.

Samsung SyncMaster 151P



Пусть вас не вводит в заблуждение номер модели: судя по используемой матрице, ее вполне можно причислить к следующему поколению и назвать "152P". Буква "P" в названии появилась потому, что дизайн модели разработан конструкторской лабораторией F-A-Porsche (что написано на корпусе).

Монитор получился достаточно большим и тяжелым, несмотря на использование внешнего блока питания. Сенсорные кнопки управления выглядят стильно, но не очень удобны в эксплуатации. Монитор поддерживает портретный режим. Реализована функция поворота как по часовой стрелке, так и против (не совсем понятно — зачем). Самая оригинальная черта конструкции — намертво прикрепленные к монитору аналоговый и цифровой интерфейсные кабели. Если учесть, что 99% пользователей будут использовать лишь один из них, данное решение выглядит несколько поспешным.

Матрица также на любителя. Большие значения углов обзора — это серьезный плюс, однако большое время переключения точки (в районе 30-35 мс) — не менее серьезный минус. А высокая контрастность достигается лишь за счет того, что максимальную яркость загнули выше разумного предела; при работе же большинство пользователей выставит яркость на 0. В общем, довольно специфическая модель.

Модель	Samsung SyncMaster 151P
Яркость (кг/м²)	350
Контрастность	450:1
Угол обзора (гор./верт.)	160/150
Время реакции (мс)	Не доступно
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub), DVI
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	31
Блок питания	Внешний
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	380x404x190
Вес нетто (кг)	4.6
ЦЕНА	\$400
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	8/10

Samsung SyncMaster 152V

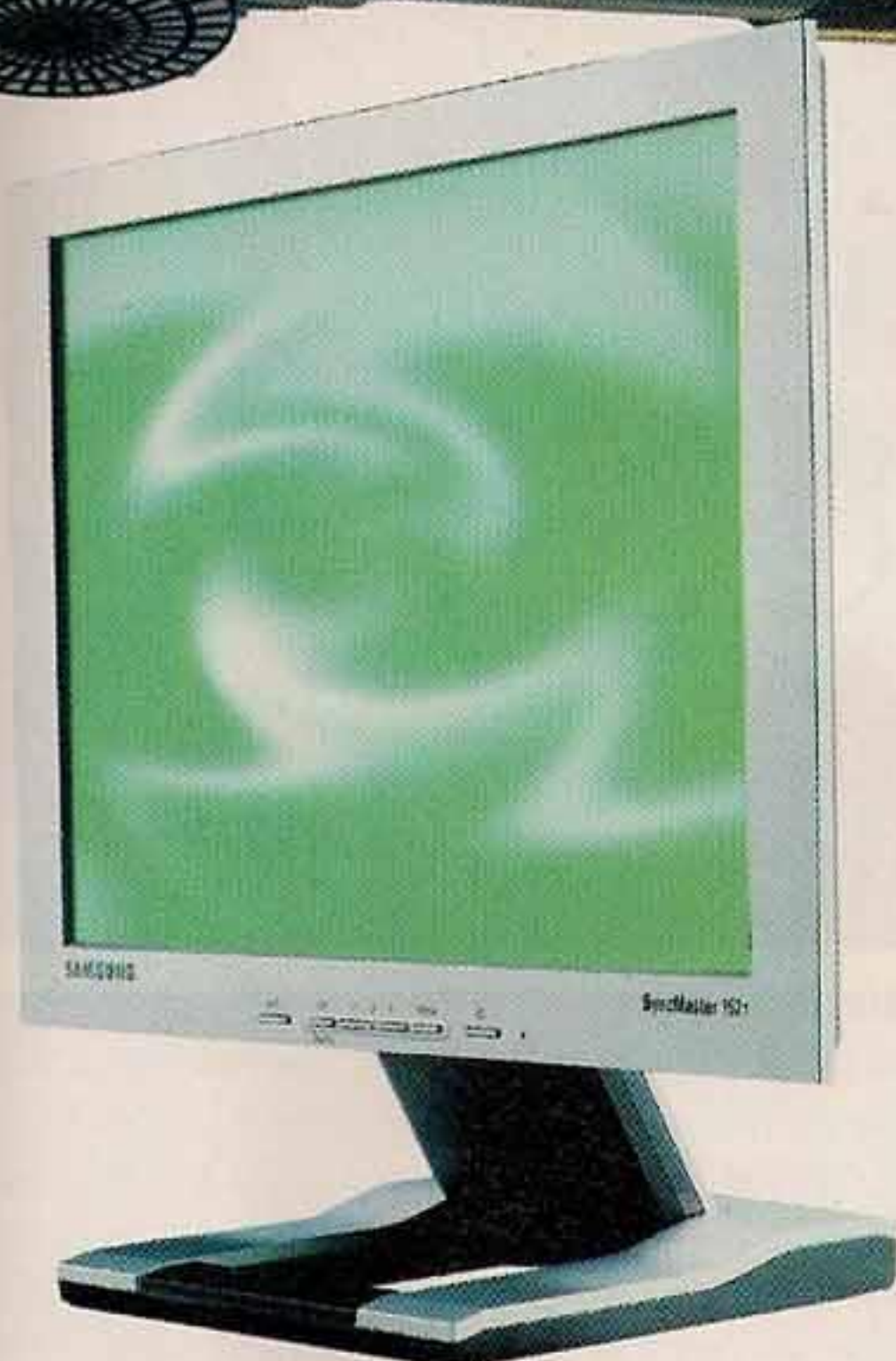


В этом мониторе используется практически такая же матрица, как и в предыдущей модели; отсюда вытекают схожие проблемы. А вот дизайн данного монитора мне понравился намного больше: без излишней вычурности, достаточно просто и компактно. Отмечу, что это один из двух мониторов в сегодняшнем обзоре, поддерживающих русский язык в экранном меню, — как ни странно, монитор корейского производства куда ближе к российскому пользователю, чем четыре российских модели.

Модель	Samsung SyncMaster 152V
Яркость (кг/м²)	350
Контрастность	450:1
Угол обзора (гор./верт.)	160/120
Время реакции (мс)	Не доступно
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	32
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	345x353.5x150
Вес нетто (кг)	3.4
ЦЕНА	\$360
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	8/10

Samsung SyncMaster 152T

Ближайший родственник предыдущей модели. Обладает приятным русифицированным меню и обаятельным внешним видом. Комплектуется двумя выходами — аналоговым D-Sub и цифровым DVI. Несмотря на то, что традиционно интернет-ресурсы компании Samsung предпочитают умалчивать истинное время отклика своих мониторов, данную характеристику в



этой модели можно назвать более чем приемлемой. Предположительно, судя по качеству графики в современных, динамичных 3D-Action (Unreal II, Quake III), — не менее 25 мс.

Модель	Samsung SyncMaster 152T
Яркость (кд/м²)	350
Контрастность	450:1
Угол обзора (гор./верт.)	160/150
Время реакции (мс)	Не доступно
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub), DVI
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	32
Блок питания	Внешний
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	346.7x357.5x184.5
Вес нетто (кг)	2.9
ЦЕНА	\$390
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	7/10

Отдельное спасибо инженерам за великолепный горизонтальный угол видимости. Даже просто проходя мимо и мельком глянув на экран, можно увидеть все, что на нем происходит.

Также хотелось бы отметить реализованный во всех протестированных моделях Samsung и чрезвычайно полезный пункт меню "автонастройка". Работает четко и быстро, избавляя неопытного пользователя от не самой легкой процедуры ручного тюнинга.

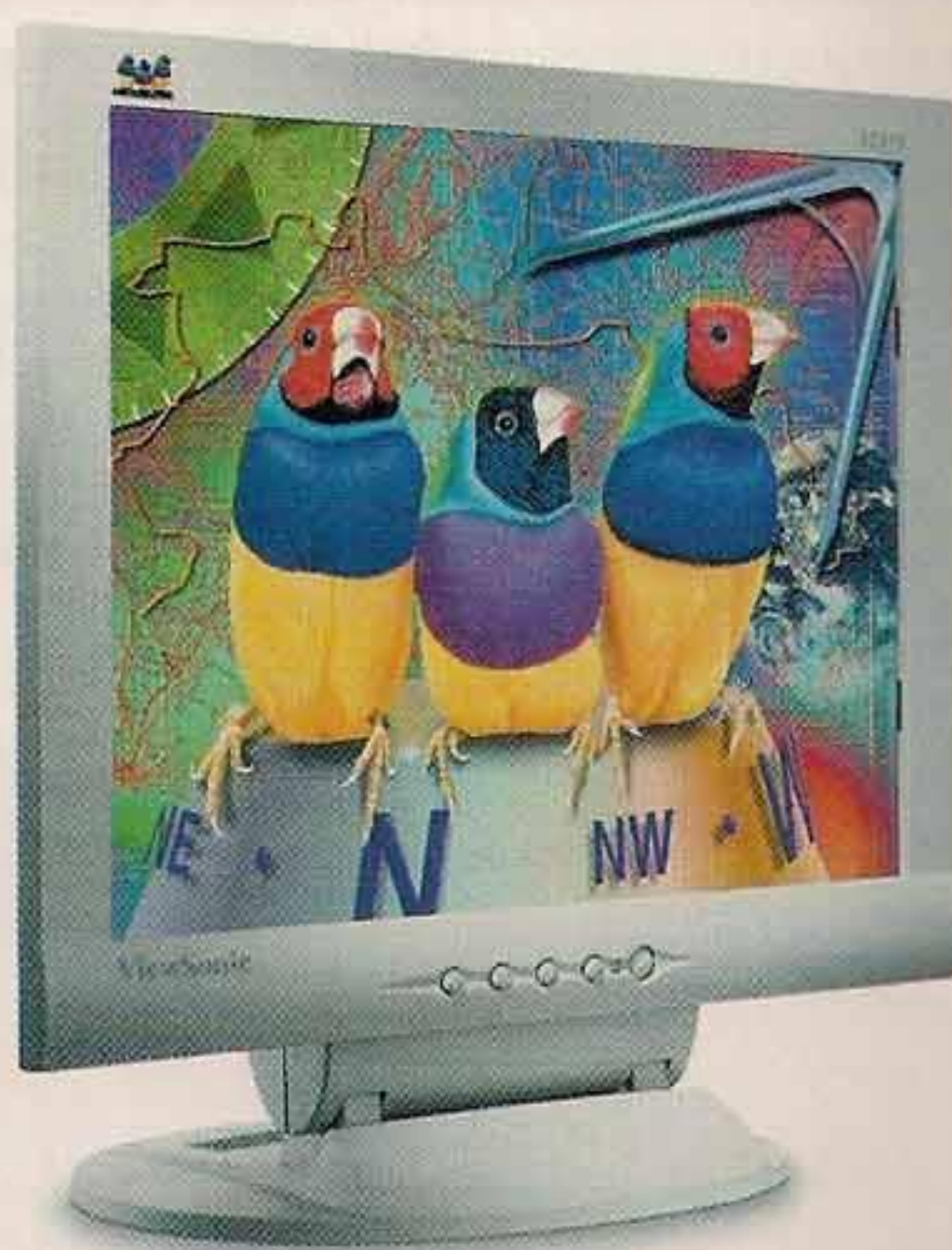
Tatung TL5A9DL

Модель	Tatung TL5A9DL
Яркость (кд/м²)	200
Контрастность	350:1
Угол обзора (гор./верт.)	100/80
Время реакции (мс)	40
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	25
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	350x358x182
Вес нетто (кг)	3.5
ЦЕНА	\$290
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	5/10

Монитор достаточно почтенного возраста, что выдают параметры его матрицы и архаичная дискета в комплекте поставки. Конструкция несколько непрактична: интерфейсный кабель и кабель питания фактически крепятся к подставке, которую при настенном базировании хотелось бы снять.

Основной плюс данной модели — чрезвычайно скромная цена, доступная большинству российских покупателей. Соответственно, неплохой выбор для непритязательного геймера и скромного офиса.

ViewSonic VE155



Очередной монитор со складной подставкой. Невзрачный такой на вид и весьма средненький по характеристикам. Любопытно, что и наименование и назначение кнопок, и структура меню эквивалентна Acer AL532.

Модель	ViewSonic VE155
Яркость (кд/м²)	260
Контрастность	450:1
Угол обзора (гор./верт.)	120/110
Время реакции (мс)	30
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	30
Блок питания	Встроенный
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	356x344x200
Вес нетто (кг)	3.7
ЦЕНА	\$312
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	6/10

ViewSonic VE500

Судя по внешнему виду и названию, монитор является более продвинутой моделью ViewSonic VE155. Серый металл на черном вместо традиционного и уже до смерти приевшегося светло-серого цвета. Есть сходства и в конструкции: оба монитора складные, оба управляются одинаково, разве что БП у VE155 встроенный, а у VE500 внешний.

Матрицы отличаются, но незначительно. Причем, как ни странно, не в пользу VE500. По официальным данным, максимальная яркость у VE500 выше, чем у VE155, на 20 кд/м² (а по ощущению — как минимум на четверть),



Модель	ViewSonic VE500
Яркость (кд/м²)	280
Контрастность	450:1
Угол обзора (гор./верт.)	120/110
Время реакции (мс)	30
Входной видеосигнал	Аналоговый (D-sub)
Динамики	Нет
Максимальная потребляемая мощность (Вт)	30
Блок питания	Внешний
VESA Wall Mounting	Поддерживает
Размеры	356x326x200
Вес нетто (кг)	3.7
ЦЕНА	\$340
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	6/10

так что по глазам бьет не слабее, чем Samsung 151P/152V.



Как видите, даже недорогие ЖК-мониторы могут стать отличным, экологически верным выбором для офиса и непритязательного домашнего ПК. Геймерам, которые увлекаются играми с динамичной графикой, стоит обратить внимание на чуть более дорогие модели из представленных в нашем обзоре. Дизайнерам интерьеров и людям, обремененным тонким художественным вкусом, настоятельно рекомендуем присмотреться к моделям с нестандартным оформлением корпуса и возможностью настенного монтажа. Офисным завхозам, ратующим за сохранность финансов компании и одновременно за поддержание низкого уровня электромагнитных излучений в подотчетном пространстве, имеет смысл обратить внимание на более недорогие варианты.

За предоставленное на тестирование оборудование благодарим компании

Samsung Electronics (www.samsung.ru),
R&K (www.r-and-k.com),
Acer CIS Inc (www.acer.ru),
Русский Стиль (www.rus.ru),
DVM Group (www.dvm.ru),
Nexus (www.nex.ru),
USN Computers (www.usn.ru),
Philips (www.philips.ru),
Atlantic Computers (www.atlantic.ru).

NVIDIA GeForce FX

Приоткрывающая дверь в будущее

Скорый поезд 3D-технологий споро несется вперед, неумолимо приближаясь к своему единственному и вожденному пункту назначения, именуемому не иначе как "изображение, по качеству сравнимое с фотографическим". По пути, как это водится, случаются казусы. Нередко, разглядев на очередном полустанке вывеску "графическая революция №XXX", суетливые вагоновожатые торопятся перецепить вагоны. И так уж повелось, что главный машинист состава — теперь уже совсем немаленькая калифорнийская корпорация NVIDIA. Год за годом ее чипы свершают небольшие революции, незначительные поначалу и глобальные со временем. На этапе GeForce 256 мы узнали умные слова GPU, T&L и антиалиасинг. GeForce 3 стал фактически первым чипом, кардинально изменившим картинку со времен 3Dfx Voodoo. Он поведал нам о попиксельном освещении, пиксельных и вершинных шейдерах. Результаты той, уже давней, революции мы очень хорошо ощущаем сейчас — фантастической красоты освещение в Tom Clancy's Splinter Cell, феерические крушения дамб в Command & Conquer: Generals, ослепительные взрывы в Haegemonia...

Сегодня настает час новой революции. Имя ей — GeForce FX.



Взгляд в будущее

Данный материал не для тех, кто любит, скрупулезно уткнувшись в страницу, изучать графику а-ля "зависимость количества кадров в секунду от качества анизотропии при гибридном мультисэмплинге антиалиасинге 8xS на драйверах Detonator сорок-три-точка-девять-десять-одиннадцать". Наш сегодняшний рассказ немного о другом. Он о той революции, что свершается на наших глазах сегодня. О тех технологиях, что пока лишь ставят негисбаемые распорки меж челюстей, но станут правдой жизни всего через несколько лет прогресса.

Важная причина подобной формы повествования — рыночное позиционирование плат на GeForce FX. Предположительно проходной продукт, давший повод считать себя "не жильцом" еще до появления в широкой продаже. Известно, что чипов NV30 (см. ниже) выпущено немного, NV31 и NV34 (см. там же) малоубеди-

тельны, а NV35 (GeForce FX 2) будет на прилавках уже этим летом. Так что массовым станет, вероятно, лишь FX2. А FX — просто проба пера, предназначенная в основном для профессионалов, работающих с 3D-графикой, и узкой когорты сумасшедших геймеров, покупающих все новое без разбора. Все это, впрочем, не мешает нам восхищаться несомненными достоинствами GeForce FX и, пользуясь ей как ключиком, приоткрыть заветную дверь в будущее...



▲ Такая вот травка появится во "Второй мировой" от Maddox Games.

Построение

Для начала расскажем о модельном ряде GeForce FX. Различия между чипами в пределах ряда более чем существенны. NVIDIA даже дала им разную маркировку — NV30, NV31 и NV34, хотя чип на самом деле один. По сути, перед нами три линейки карт, нацеленные на разные сегменты рынка.

* NV30 — он же GeForce FX 5800/5800 Ultra — передовая модель, работающая на высоких частотах ядра (400/500 МГц) и укомплектованная 128-битной DDR-II памятью нового типа с частотой 400/500 (800/1000) МГц и объемом 128/256 Мб.

* NV31 — он же GeForce FX 5600/5600 Ultra — модель среднего класса, наиболее близкая к оригинальному NV30. Призвана занять нишу видеокарт "до \$200" и прийти на смену GeForce4 Ti4200. Частота ядра — 350 МГц, карты комплектуются до 256 Мб обычной 128-битной DDR памяти с частотой 350 (700) МГц. Сеем предположить, что вся разница между

Ultra-модификацией и обычной будет как раз упираться в количество и частоту памяти (о точных спецификациях NVIDIA пока умалчивает).

* NV34 — он же GeForce FX 5200/5200 Ultra — традиционно бюджетная модификация, которая заменит GeForce4 MX. Ядро — 325 МГц, память — до 128 Мб обычной 128-битной DDR памяти с частотой 325 (650) МГц.

Внушает надежду тот факт, что на этот раз маркетинговый отдел не повторил ошибки с

GeForce 4. Народ до сих пор не может понять, отчего два абсолютно разных продукта с индексами MX и Ti идут под одним именем. Ныне же мы имеем три отдельных модельных ряда с разными характеристиками, выполненных по очень схожим, но все же разным технологиям. И это уже потенциальный минус. Если раньше можно было прикупить какой-нибудь Ti4200 и разогнать его до номинала, скажем до Ti4400, то сейчас такой фокус не пройдет. NV31 и NV34 просто-напросто не обладают такими вычислительными мощностями, как NV30. Причем разница — вдвое и более. Если NV30 содержит 125 миллионов транзисторов, то NV31 и NV34 — только 45. То же касается и текстурных блоков и пиксельных конвейеров — у NV30 их вдвое больше, нежели у младших собратьев. Также стоит отметить, что NV30 и NV31 выполнены по новому 0.13 мкм техпроцессу, тогда как NV34 — по старому 0.15 мкм.

Модели на NV30 комплектуются новой высокоскоростной DDR-II памятью от SAMSUNG. Ее отличают меньшее время доступа (от 2.2 нс

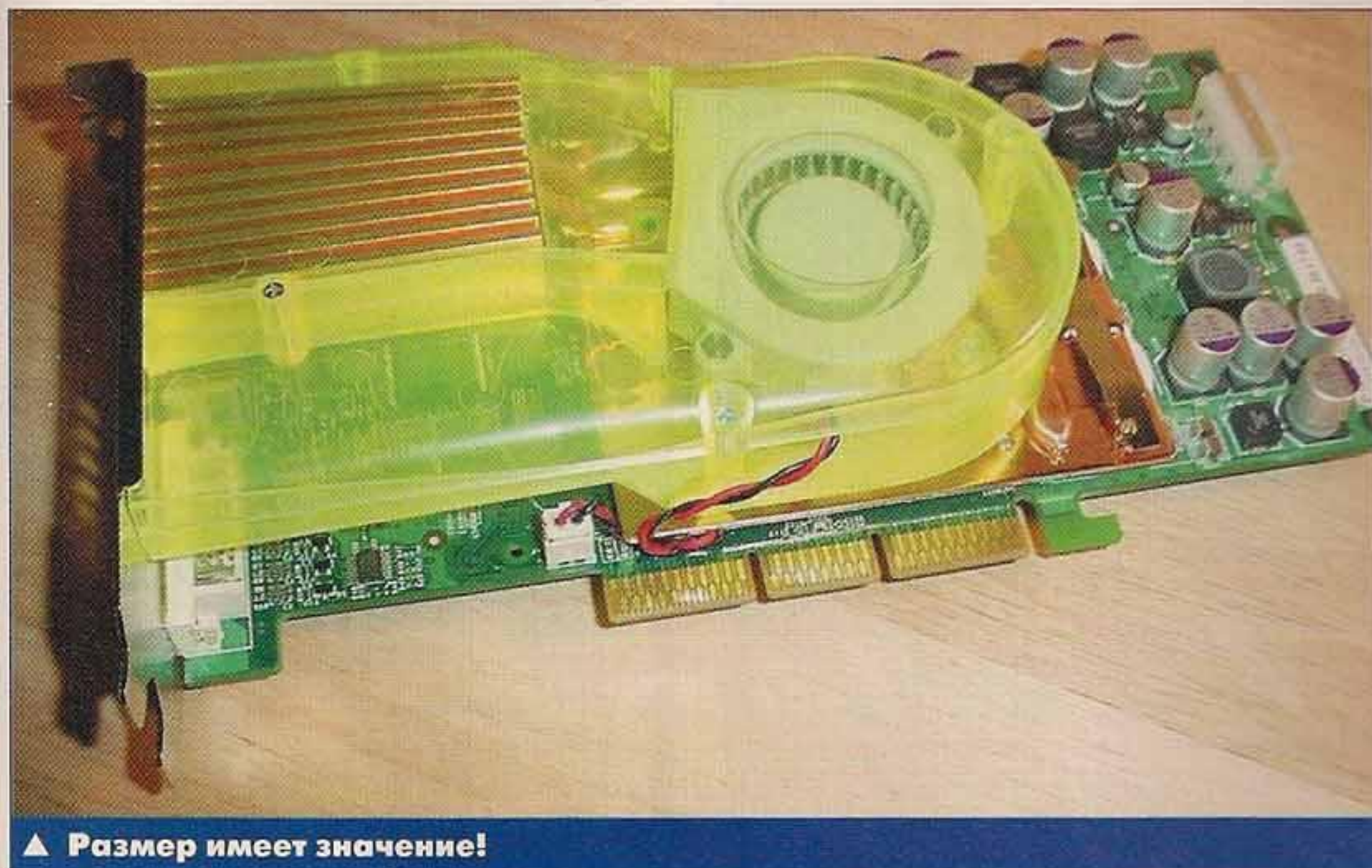
до 1.8 нс, напомним, что предел у DDR составляет 2.9 нс), хорошая защита от наводок (результат — более чистый сигнал) и меньшее энергопотребление (с 2.5 В до 1.8 В). С другой стороны, NV30 использует 128-битную шину, что дает, например, 5800 Ultra меньшую пропускную способность, нежели у ATI Radeon 9700 PRO с его 256-битной DDR (16 Гб против 19,8 Гб). Частично это объясняется тем, что в рукаве NVIDIA припрятан козырь — новые технологии экономии пропускной способности памяти (о них ниже), которые помогут эффективно использовать данные 16 Гб. Также можно предположить, что переход на 256-бит-

Подключаются — как обычный винчестер! И если для 5200/5600 дополнительное

питание является желательным, то 5800 без него мгновенно впадает в ступор.

моей субъективной оценке, просто великолепно и выше всяких похвал.

Кристально чистая картинка. Намного чище, чем на моем Ti4200 8X от ASUS. Надеюсь, что подобное свойство сохранится и в серийных платах от сторонних производителей (напомним, что мы тестируем опытные образцы, предоставленные компанией NVIDIA).



▲ Размер имеет значение!

ную шину не за горами, вероятно, это произойдет уже в NV35.

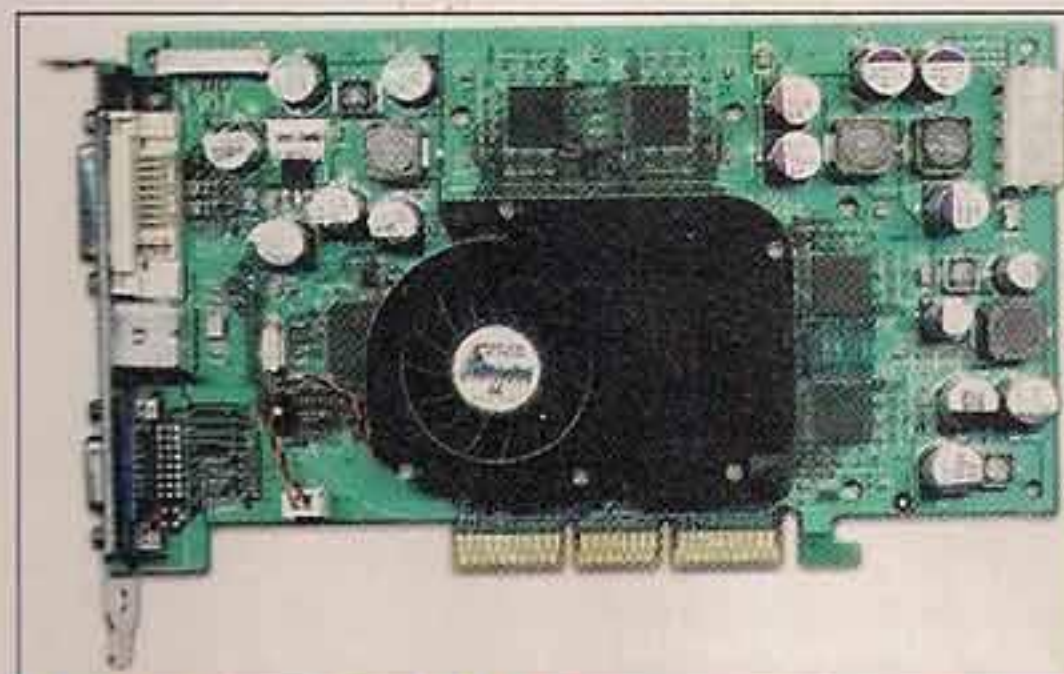
Все три модели попали к нам в Ultra-модификациях. Дизайн GeForce FX 5200 и 5600 больше всего напоминает GeForce4 Ti4600, тогда как старшая модель 5800 не похожа ни на что и просто поражает своими размерами. Плата размахнулась в корпусе сразу на два (!) слота. Виной тому — новая система охлаждения под названием Flow FX. Основная задача системы — выносить горячий воздух прямо из корпуса, чтобы не повышать температуру окружающей среды, и забирать свежий воздух снаружи для более эффективного охлаждения. Так и работает — по принципу пылесоса. Ибо 125 миллионов транзисторов — не шутка, а серьезный нагревательный прибор...

Для контроля над процессом охлаждения инженеры NVIDIA предусмотрели специальную аппаратную схему мониторинга текущей температуры чипа. Реализация напоминает решения Intel в Pentium 4 — при высокой температуре карта сама начинает понижать частоты ядра и памяти. Система умеет самостоятельно различать характер запущенных приложений (2D или 3D) и соответственно этому контролировать интенсивность охлаждения. Запуская какую-нибудь современную игрушку, готовьтесь «наслаждаться» недетским ревом «пылесоса» — Flow FX.

На практике все минусы конструкции FX 5800 хорошо заметны. Косвенно они намекают на то, что данная модель имеет весьма сомнительное будущее в роли массового розничного продукта. Слишком много условий надо соблюсти и слишком многим приходится жертвовать, устанавливая 5800 в компьютер. Кстати, все платы требуют дополнительного питания.

Все карты рассчитаны на шину AGP 8X, при этом исправно функционируя и на AGP 4X (на 2X пробовать не решились).

Модели на NV30 и NV31 снабжены 10-битными RAMDAC на 400 МГц, максимальное разрешение которых — 2048x1536@85Гц; на NV34 — 350 МГц. Стоит оговориться, что поддержка 10 бит на канал есть лишь у ограниченного числа мониторов, так что особо радоваться по этому поводу не стоит. Качество 2D, по



▲ GeForce FX 5600 очень напоминает Ti4600. Особенно производительностью.

DVI-интерфейсы (их три), интегрированы в чип (1600x1200), как и TV-Out (1024x768). Самое интересное, что имеется поддержка HDTV-телевизоров с разрешением вплоть до 1920x1080i.

Рассвет компьютерной кинематографии

Именно такой лозунг придумали маркетинговые асы компании NVIDIA для GeForce FX. Что интересно — не соврали, ибо рассвет — это еще не «ясный день», и подобное название, в принципе, ни к чему не обязывает. При этом нужно понимать, что под «компьютерной кинематографией» понимаются не какие-то специфические возможности чипа, позволяющие осуществлять нелинейный монтаж потокового



▲ Лепота! Пример работы с шейдерами 2.0. Обратите внимание на искажение дна в реке.



▲ Оказывается, альфа Doom III — не самое впечатляющее зрелище с темными коридорами.

видео. Суть фразы в том, что изображение, получаемое в режиме текущего времени, выглядит очень реалистично, в данном контексте — «кинематографично», то есть «как кино».

GeForce FX соответствует спецификациям DirectX 9. В первую очередь — это пиксельные и вертексные шейдеры версии 2.0. Значительный шаг вперед к вожаемому фотореалистичному изображению. Оригинальные шейдеры (версии 1.x) имели серьезные ограничения. Версия же 2.0 дает разработчикам возможность писать чрезвычайно гибкие программы и создавать воистину впечатляющие эффекты. При этом GeForce FX не только соответствует эталонным спецификациям, но и качественно превосходит их (версия 2.0+).

Конечно, все это шейдерное величие найдет применение лишь в будущем — ибо пока далеко не все разработчики торопятся переходить на шейдеры версии 2.0. Их можно понять, ведь у большинства пользователей установлены ускорители предыдущего поколения, не понимающего данный стандарт. С другой стороны, NVIDIA уже выпустила и активно развивает язык Cg («C for graphics»), который создает очень комфортные условия для написания шейдеров, тем самым стимулируя начинающих разработчиков к творчеству.

Немаловажным нововведением DX9 является повышенная точность представления данных (операции с плавающей точкой). Каждая точка может занимать в памяти до 128 бит информации. Такое нововведение будет полезно при реализации различных световых эффектов и моделирования реалистичного освещения. Как известно, стандартно изображение на мониторе предстает перед нами в 32-битном цвете. Точнее, в виде 24 бит (по восемь бит на канал, каналов три — красный, зеленый, синий), а остальные 8 отводятся на прозрачность. Соответственно, каждому цвету может быть присвоено значение от 0 до 255. Рассчитывая цвет так «грубо», мы зачастую получаем не совсем удовлетворительный результат. DX9 эту проблему исправит — для повышения точности целочисленной информации, выводимой на экран, введен новый формат 10:10:10:2 (красный:зеленый:синий:прозрачность), где значения цвета передаются с точностью 10 бит.

Кстати, 128-битная точность цвета — это уже студийное качество графики. Собственно, поэтому NVIDIA так и напирает на «рассвет компьютерной кинематографии» — фактически, компьютерная графика приравнивается к CGI-мультфильмам (Computer Generated Imagery — синтетические, сделанные полностью на компьютере) а-ля «Шрек». Конечно, до подобного уровня анимации игры дойдут еще не скоро (технологии есть, но вот творческих силенок и таланта пока не хватает). Хотя отдельные результаты можно увидеть уже сейчас — см. иллюстрации к статье. Кстати, когда разработка Doom III только начиналась, Джон Кармак просил Microsoft внести в следующую версию DirectX (как раз 9 надвигалась) 64-битную точность представления данных. Видимо, он понимал, что для игры, которая собирается быть страш-

	Game 1: Wings of Fury(DX7)	Game 2: Battle of Proxycon(DX8)	Game 3: Trolls' Lair (DX8)	Game 4: Mother Nature(DX9)	3D Marks
GeForceFX 5800 Ultra	184,6	34,8	27,9	33,2	5224
GeForceFX 5600 Ultra	121,1	18,2	16,5	14,1	2871
GeForceFX 5200 Ultra	98,9	9,1	7,1	9,2	1701
Radeon 9700 PRO	152,4	28,7	25,2	25,9	4500
GeForce4 Ti4600	120,6	10,9	10,3	—	1750
GeForce4 Ti4200 8X	106,4	11,5	8,5	—	1624

ной, темной и красивой, это необходимо. Как видите, Microsoft пошла навстречу и еще дальше. Мечта тов. Кармака сбылась, и я надеюсь, что скоро мир увидит, насколько данный факт пошел впрок игре.

К вершинам совершенства

Среди прочего, NVIDIA использует в GeForce FX технологию Intellisample. Под этим названием собраны в кучку меры по улучшению качества изображения (новые алгоритмы антиалиасинга) и экономии пропускной способности памяти.

Что является главным препятствием у антиалиасинга? Правильно — пропускная способность памяти. В GeForce FX реализовано сжатие буфера кадров. Причем сжимаются не толь-

ко значения глубины, но и цвета. Компрессия 4:1, без потерь. Результат можете предугадать сами. Смею оптимистично предположить, что халявный антиалиасинг совсем близко. Кстати, появились новые режимы антиалиасинга — 6xS и 8xS, но особой пользы мы в них не нашли.

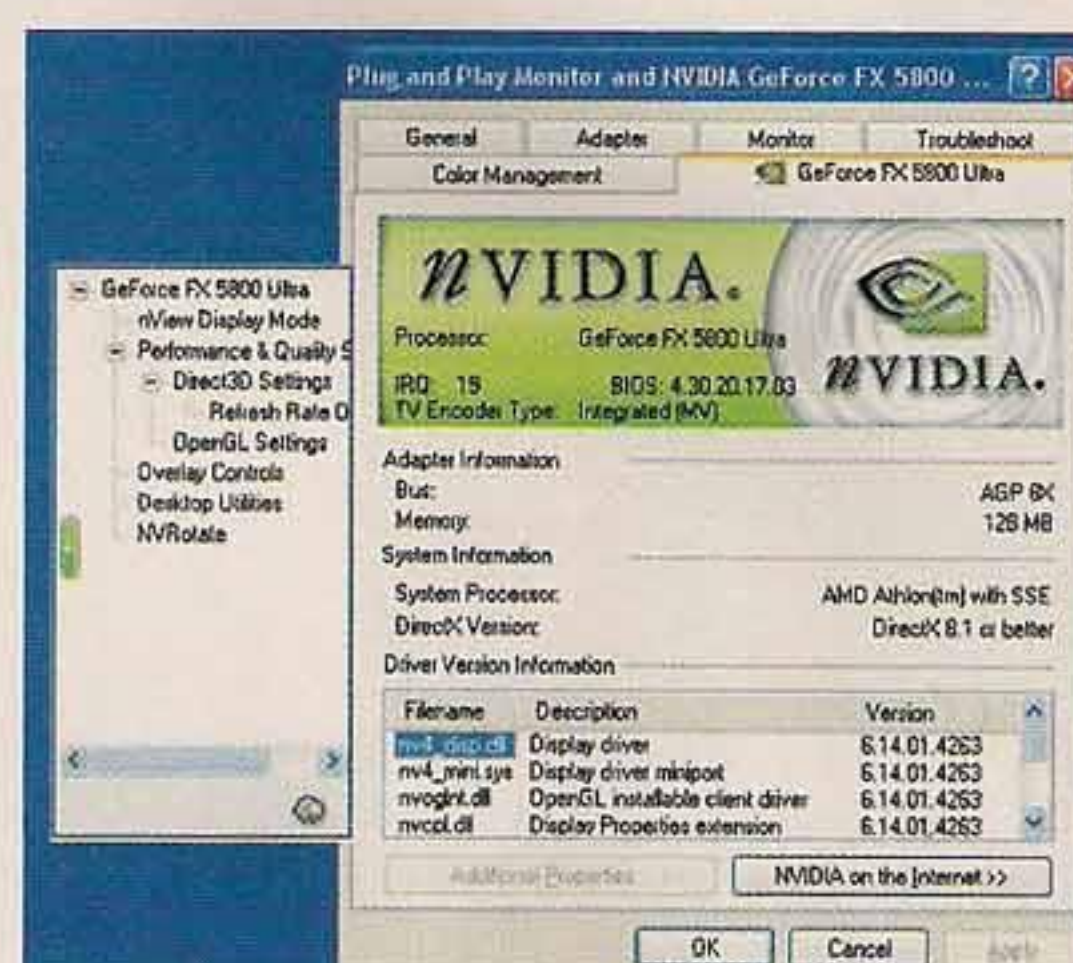
Так же, как и дармовая анизотропия... В GeForce FX реализован хитрый режим, позволяющий уменьшить потери производительности при включенной анизотропии. Результаты не столь впечатляющие, как у антиалиасинга, но все же экономия fps место имеет.

Уточним, что чип NV34 технологией Intellisample не упакован — имейте в виду.

Тестирование

Тестовый стенд:

- Процессор: Intel Pentium 4 3066 МГц
- Системная плата: Gigabyte (SiS 655)
- Оперативная память: 1Гб DDR SDRAM
- Жесткий диск: Seagate Barracuda V 80Гб
- Операционная система: Windows XP SP1
- Монитор: Samsung SyncMaster 700IFT (17")
- Драйвера: NVIDIA Defonator v43.00



3DMark 2003

Поскольку тестирование у нас имеет четкую игровую направленность, мы взяли за основу исключительно игровые тесты. Один из них базируется на DirectX 7, два других — на DX8, и последний — соответственно, на DX9. Разре-

шение — 1024x768.

Wings of Fury — DirectX 7 тест. Вторая мировая. Группу бомбардировщиков союзных войск атакуют вражеские самолеты и заградительный огонь систем ПВО. Здесь мало полигонов, но много частиц. Самолеты рендерятся с четырьмя слоями текстур. Результаты — закономерные. Больше ничего и не скажешь...

Battle of Proxycon — DirectX 8 тест. Космический корабль берет на бордаж (кстати, такого сценария еще не было в 3D-Action) — ожесточенные перестрелки в коридорах, а за окном — настоящее космическое сражение... Одним словом, Doom III отдыхает. Некоторые камеры в тесте используют эффекты Depth of Field и Bloom. Вовсю задействованы пиксельные и вертексные шейдеры. Очень интенсивная работа с освещением, присутствуют тени, реа-

лизированные посредством стэнсил-буфера. Также используются системы частиц и реальная физика. Тест дает большую вычислительную нагрузку и демонстрирует высокую зависимость от пропускной способности памяти. NV34, который не обладает оптимизациями NV30 и NV31, выдает удручающие результаты, а Ti4200 на шине AGP8X обходит Ti4600 на 4X. GeForce FX, несмотря на меньшую пропускную способность, превосходит Radeon 9700 PRO.

Trolls' Lair — DirectX 8 тест. Девушка, вооружившись огненным мечом (чтобы тени отбрасывал), спускается через потайной вход в логово двух троллей. Начинается бойня... Тест содержит еще большее количество полигонов, нежели предыдущий. Некоторые камеры в тесте используют эффекты Depth of Field и Bloom. Вовсю задействованы пиксельные и вертексные шейдеры. Очень интенсивная работа с освещением, присутствуют тени (опять стэнсил-буфер). Для столкновений и падений персонажей на пол используется реалистичная физическая модель. Для моделирования волос героини применяется анизотропное освещение и специализированный алгоритм, обсчитывающий динамику. В целом, картина финальных результатов повторяется. С той лишь разницей, что Ti4200 8X, несмотря на свою шину AGP 8X, уже не в состоянии обойти старшего собрата Ti4600 на AGP 4X. Сказываются возросшая вычислительная нагрузка, где у 4800 конечно же, преимущество.

Mother Nature — DirectX 9 тест. Фантастической красоты сцена. Камера пролетает над ручьем. Трава и все листья на деревьях индивидуально анимированы с помощью вертексных шейдеров. Поверхность озера и небо созданы посредством пиксельных шейдеров. Большой диапазон цветов используется при расчете бликов и света. Присутствует эффект искажения дна реки (очень реалистично). Самый сложный тест, самое важное испытание для карт. Дополнительных комментариев, мне кажется, не нужно — ибо сюрпризов нет, и все достойные на местах.

Unreal Tournament 2003

Не успев выйти, тест UT2003 уже устарел и не может показать реально разницы в произ-

	1024x768	1280x1024
GeForceFX 5800 Ultra	182,1	150,4
GeForceFX 5600 Ultra	120,1	77,8
GeForceFX 5200 Ultra	74,7	45,1
Radeon 9700 PRO	180,8	134,9
GeForce4 Ti4600	141,4	92,3
GeForce4 Ti4200 8X	119,2	76,1

водительности. В целом, расклад сил не изменился. Но заметьте — Radeon дышит в спину на более низком разрешении и заметно отстает при его повышении. И это несмотря на более высокую пропускную способность памяти. GeForce FX 5200, как и в прежних тестах, — отстает. 5600 и Ti4200 показывают примерно одинаковые результаты.



▲ Технологии устаревают прямо как эта машина из комплекта демоков GeForce FX...

AquaMark v2.3

Опять та же ситуация — в более низком разрешении Radeon даже умудряется обойти GeForceFX 5800, но при повышении начинает заметно отставать. Все-таки оптимизации в NV30 делают свое дело. Кстати, 5600 и 5200

	1024x768	1280x1024
GeForceFX 5800 Ultra	84,5	79,1
GeForceFX 5600 Ultra	62,8	42,0
GeForceFX 5200 Ultra	44,5	23,5
Radeon 9700 PRO	85,9	68,2
GeForce4 Ti4600	82,1	56,9
GeForce4 Ti4200 8X	71,2	48,2

хором проигрывают своим предшественникам, что неудивительно, если посмотреть на их спецификации.

Верной дорогой идете, товарищи!..

...как говаривал известно кто. Все сказанное в начале статьи подтвердилось —

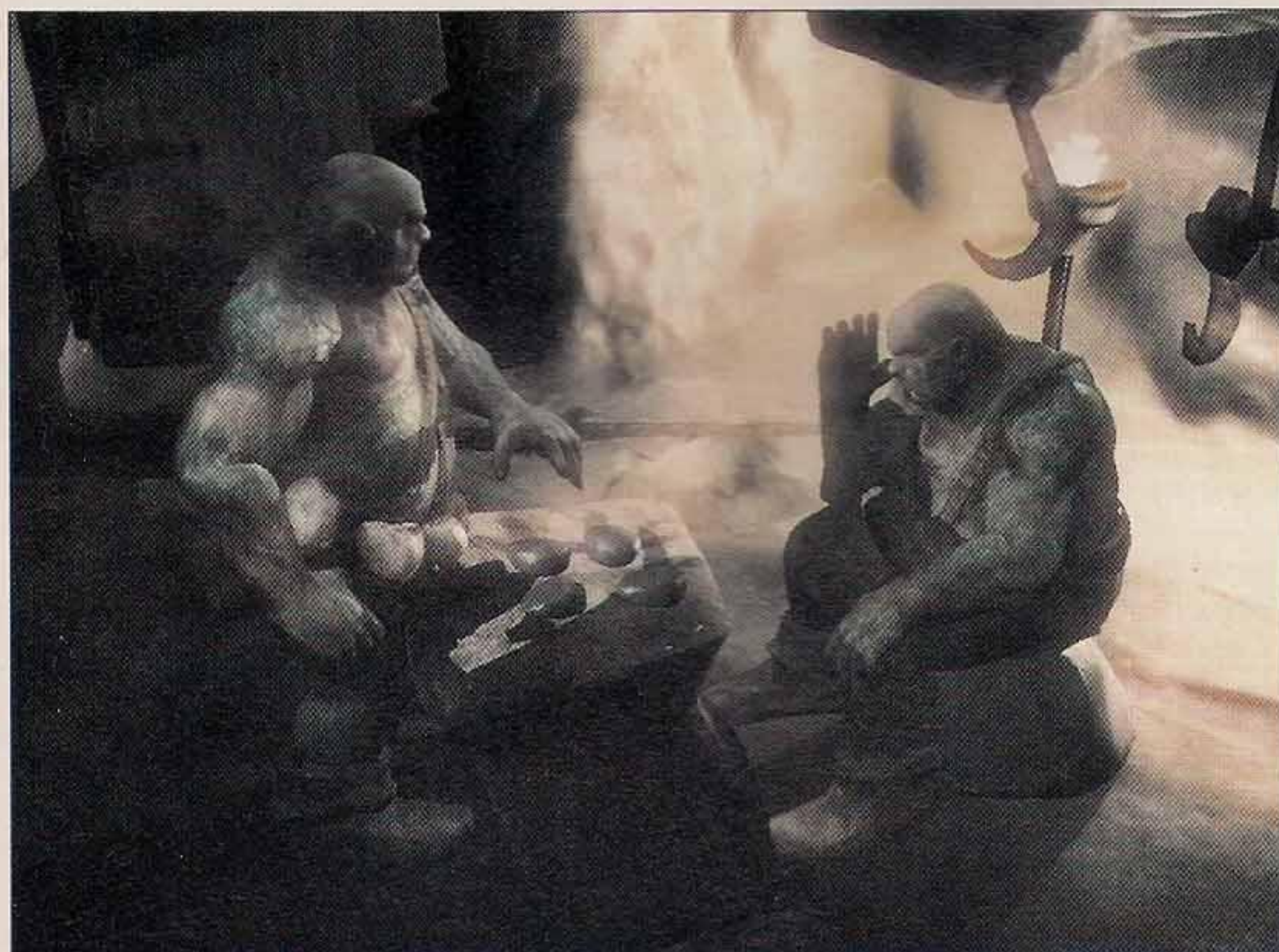
GeForce FX все-таки скорее "проходная" карта, нежели потенциальная народная марка. В действительности, модели 5600 работают на уровне Ti4200, и местами даже медленнее. 5200 — явно конкурент GeForce4 MX. 5800 вряд ли пойдет на широкий потребительский рынок. Цены — не менее интересные. По неоднократным заявлениям NVIDIA, цена GeForce FX 5600 не превысит \$200 за Ultra и \$180 за обычную модификацию; 5200 — обойдется нам в \$150 и \$100 соответственно.

Другими словами, главный стимул к покупке младших моделей FX — это не производительность и не цена, а исключительно поддержка DirectX 9. Однако есть мнение, что игры, поддерживающие этот API, появятся не раньше выхода NV35. Отсюда вывод, что вся серия GeForce FX без сомнения станет отличным апгрейдом для подавляющего числа геймеров, в массе своей владельцев карт класса GeForce 2/3 или GeForce4 MX. Счастливым же собственникам полноценных GeForce 4 торопиться с покупкой не следует; разумнее будет подождать появления первых DX9 игр и конечного определения розничных цен.



Благодарим компанию NVIDIA (www.nvidia.com) за предоставленные на тестирование карты.

Спасибо журналу iXBT (www.ixbt.com) за предоставленные высококачественные иллюстрации.



▲ Представьте троллей орками — и вам захочется нового Warcraft'а.

Допрос без пристрастия

В продолжение темы нового (в чем-то "скандального" и весьма неоднозначного) акселератора GeForce FX мы взяли интервью у двух самых важных для нашего брата геймера парней из компании NVIDIA. Просим любить и жаловать: сегодня у нас в гостях директор по программным технологиям господин Джон Спитцер и его ближайший коллега, менеджер по связям с разработчиками — господин Дэрэл Стил.

"Игромания" [И]: Пожалуйста, пару слов о состоянии дел и текущих интересах компании NVIDIA на "софтово-игровом" фронте.

Джон: Игры — это стратегически важный момент для компании. Мы не считаем правильным предлагать покупателям последние графические ускорители для устаревших программных продуктов прошлого века. Поэтому я и Дэрэл тесно работаем с разработчиками, стимулируя их использовать весь потенциал инновационных технологий NVIDIA. Такие имена, как Massive Development (Aquinox 2), Epic (Unreal II, UT 2003), id Software (Doom III), говорят сами за себя. Мы помогаем игровым компаниям реализовать возможности, заложенные в графических чипсетах следующего поколения, тем самым делая покупку продуктов NVIDIA осмысленной.

[И]: Тем не менее — согласитесь ли вы с тем, что, несмотря на общие усилия, пауза между появлением 3D-акселераторов и компьютерных игр (КИ), реализующих их возможности, обычно бывает достаточно велика? Какую работу NVIDIA прodelывает в этом направлении?

Джон: Как известно, с ростом сложности КИ автоматически увеличивается время разработки. Находясь на старте проекта, трудно предугадать, какие технологии будут популярны ко времени финального релиза и как будет выглядеть через три года (усредненное время разработки) ПК-платформа. Когда вы работаете с приставкой — будь то Sony PlayStation 2 или X-box, будущее стабильно и понятно. ПК же видоизменяется со страшной скоростью. Поэтому мы начали плотно работать с корпорацией Microsoft для создания некоего абстрактного, не зависящего от аппаратной части программного уровня. Это язык Cg ("C for Graphics"), позволяющий программировать универсальные, переносимые с платформы на платформу шейдеры (вертексные/пиксельные), не замыкаясь на конкретной платформе. Однажды созданный шейдер может быть многократно использован в 3D Studio MAX, при разработке игры, при подготовке web-публикации и т. д.

[И]: Что вы можете сказать о российском игровом рынке и о российских компаниях-разработчиках?

Джон: Российская экономика — одна из немногих, на которую не подействовал общемировой спад. Для нас — это очень перспективный рынок, и мы намерены всячески его поддерживать и развивать. По моему мнению, ваши разработчики — самые образованные, эру-

дированные и перспективные специалисты в мире. Вспоминаю случай на одном из ежегодных семинаров для разработчиков, которые проводит NVIDIA. Дело было в Москве, и местные программисты умудрились справиться с четырехчасовым лабораторным заданием всего за час. Сказали — слишком просто.

Мы возлагаем большие надежды на такие проекты, как "S.T.A.L.K.E.R.", "Ил-2: Штурмовик", "Вторая Мировая" и многие другие.

[И]: Многие наши читатели спрашивают — почему бы компании NVIDIA, деятельность которой тесно связана с игровой индустрией, не попробовать свои силы в разработке если не готовых продуктов, то хотя бы трехмерных графических движков? Ведь у NVIDIA есть "софтовое" подразделение, прославившееся феерическими демонстрашками для GeForce FX?

Джон: Когда-то мы подумывали об этом. Но реальный опыт общения с разработчиками показал, что подобное решение способно привести к серьезному конфликту интересов. Продажа интеллектуальной собственности, использование сторонних продуктов в своих играх не всегда выгодно игровым компаниям. Это сложный экономический и политический вопрос.

Дэрэл: Кроме того, мы и так сотрудничаем с компаниями, помогая им не только умными советами, но и программным кодом. Если разработчик хочет интегрировать в свою игру поддержку GeForce FX, но сроки ему этого не позволяют, мы можем взять нужный кусок графического ядра и дописать его самостоятельно. К примеру, лицо, мимика и упомо- рачительные бедра Лары Крофт из последней части игры (The Angel of Darkness) созданы при непосредственном участии команды NVIDIA.

[И]: Пару слов о последних демках GeForce FX. Они великолепны. Как скоро, по-вашему, подобная графика появится в компьютерных играх?

Дэрэл: Рекомендуем дождаться Angel of Darkness и некоторых других, уже упомянутых ранее продуктов.

[И]: Каверзный вопрос. Насколько известно, скандальная альфа-версия Doom III, которую показывали на последней E3, работала на 3D-ускорителе от компании ATI. Почему не NVIDIA?

Джон: Не стоит усматривать в этом какой-то подтекст. У нас отличные отношения с id Software и Джоном Кармаком. Просто в последнюю минуту, дабы добавить таинственности и мистификации в процесс, было решено использовать карту от ATI. Добавлю, что в этом году на E3 мы планируем показать наш новый, очень-очень быстрый продукт, и абсолютно никаких причин для беспокойства нет.

[И]: Какие приложения компания NVIDIA считает наиболее приоритетными для себя?

Джон: На первом месте, конечно же, игры. Второе место — разного рода CAD-системы.

Дэрэл: Третье — это рынок приложений для создания 3D-контента. Все те же 3D Studio MAX, Maya и т. д. Игровой рынок, его качественное наполнение (детализация моделей, динамика

персонажей и т. д.) во многом зависят от подобного рода приложений, так что мы убиваем сразу двух зайцев — развиваем приоритетное направление и продаем видеокарты. Далее идут разного рода медицинские и производственные системы моделирования, видеомонтаж, полиграфия и многие другие. Кстати, у компании NVIDIA есть отличный девиз, характеризующий наши взаимоотношения со всеми клиентами. Звучит так: "Никто не мал настолько, чтобы не заслуживать внимания, и никто не велик настолько, чтобы получить преимущество".

[И]: Вы играете в компьютерные игры? Какие жанры предпочитаете?

Джон: Играю, но не так часто, как хотелось бы. Работа и семья забирают почти все время. Предпочитаю симуляторы и стратегии.

Дэрэл: Мне очень нравится Championship Manager. У моего сына есть PlayStation 2, и иногда мы с ним играем вместе.

Джон: А какая ваша любимая игра и жанр?

[И]: Master of Magic далекого 1995 года выпуска. Предпочитаю стратегии.

Джон: Старая школа. А я до сих пор играю в Tempest — одну из первых трехмерных игр. Векторная графика и гениальный геймплей.

[Здесь интервью ненадолго прерывается ностальгическими воспоминаниями обеих сторон.]



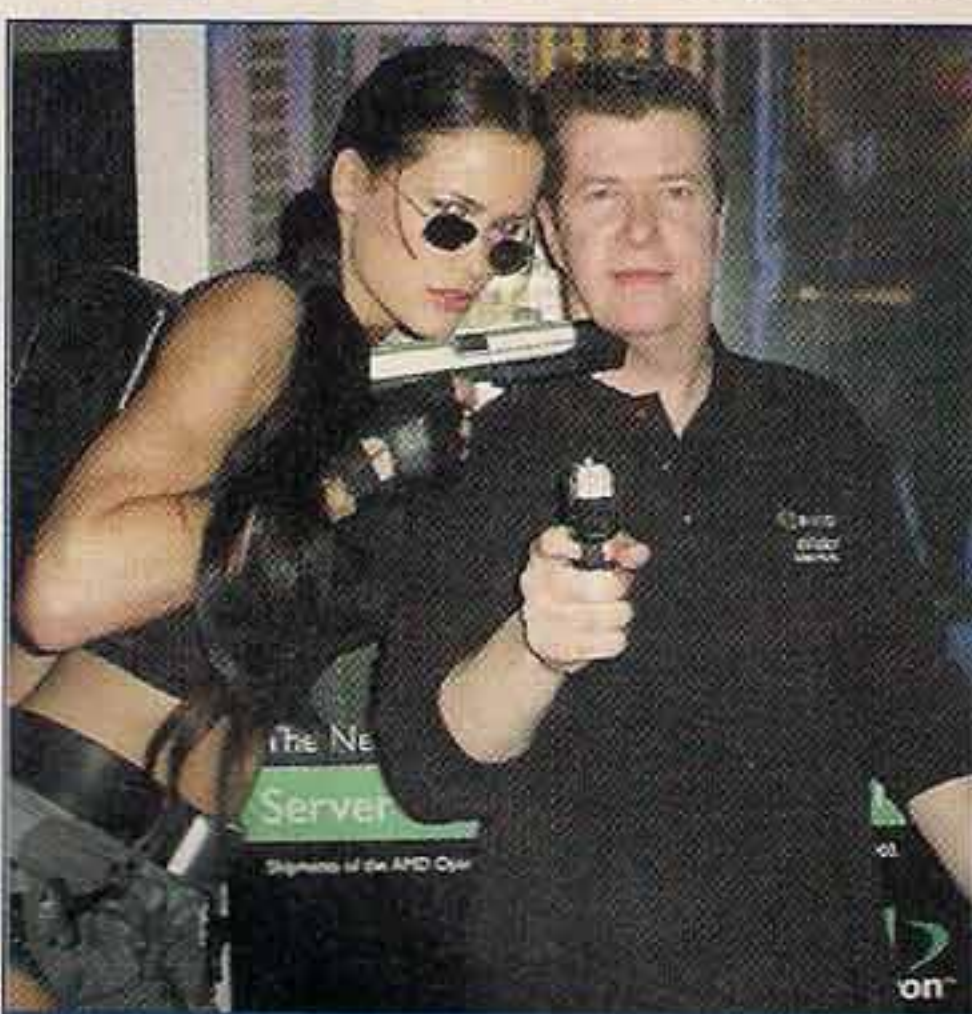
Тот самый
Tempest —
строгий
судья современ-
ных гра-
фических
технологий.

[И]: Какая графическая карта стоит у вас дома?

Джон: GeForce FX. Как раз сейчас на руках прототип ноутбука с мобильной версией GeForce FX Go — это мое главное передвижное рабочее место. На домашнем компьютере и на работе в офисе — соответственно настольная версия GeForce FX.

[И]: Как вы представляете себе будущее компании? Как будет выглядеть какой-нибудь GeForce SuperFX Ti7000 в недалеком 2010 году?

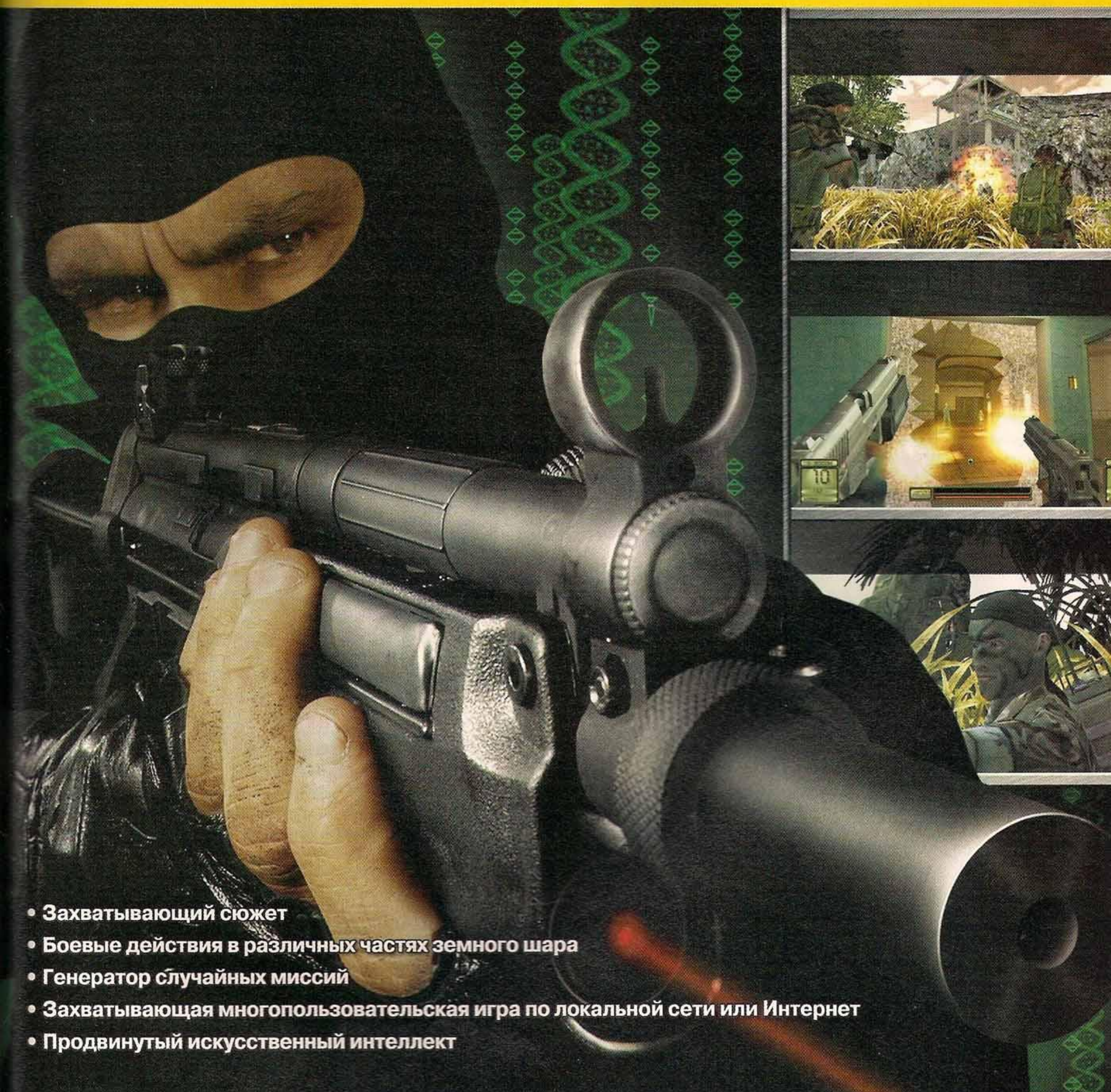
Джон: Продукция NVIDIA везде — в домашних бытовых устройствах, карманных компьютерах, сотовых телефонах, телевидении, бортовых автомобильных процессорах и, конечно же, в каждом персональном компьютере. Представляю себе жилое помещение, в которой каждая стена — не стена вовсе, а жидкокристаллический монитор. Любые обои "клеятся" за пять секунд. И все это работает на графическом процессоре от NVIDIA...



▲ Лара Крофт очень любит Дэрэ- ла Стила...

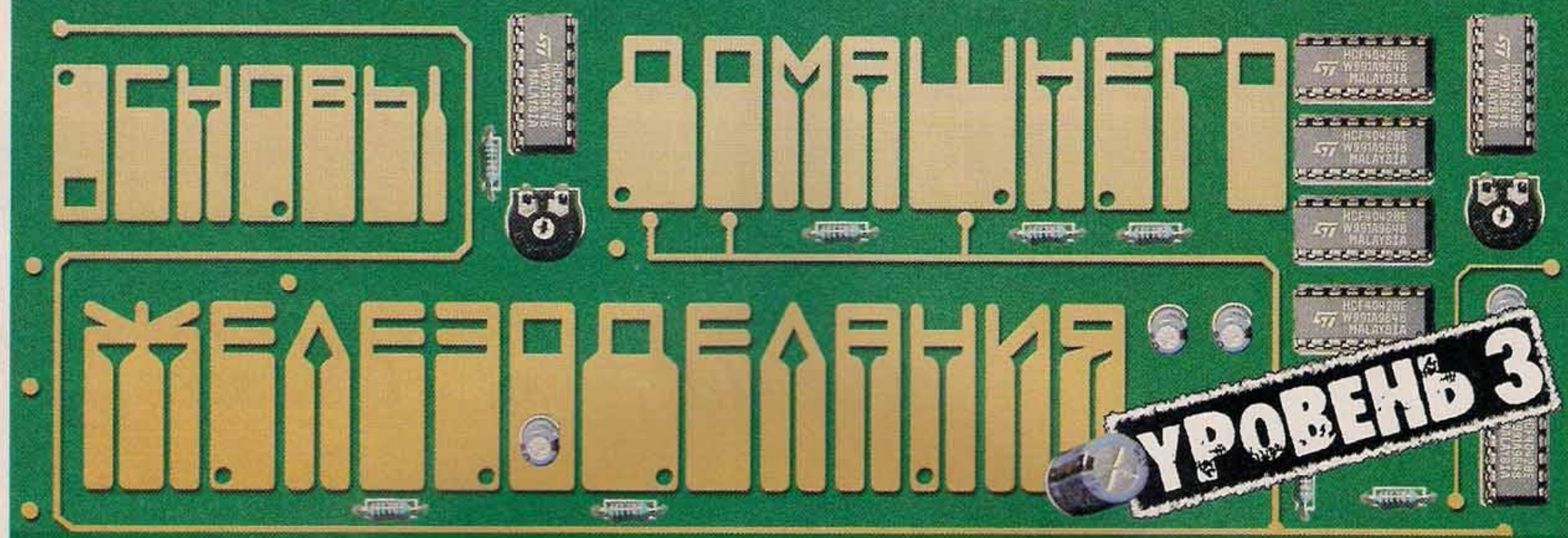


▲ Джон Спитцер не бо- иться коварных багов (один из них попал на фото)



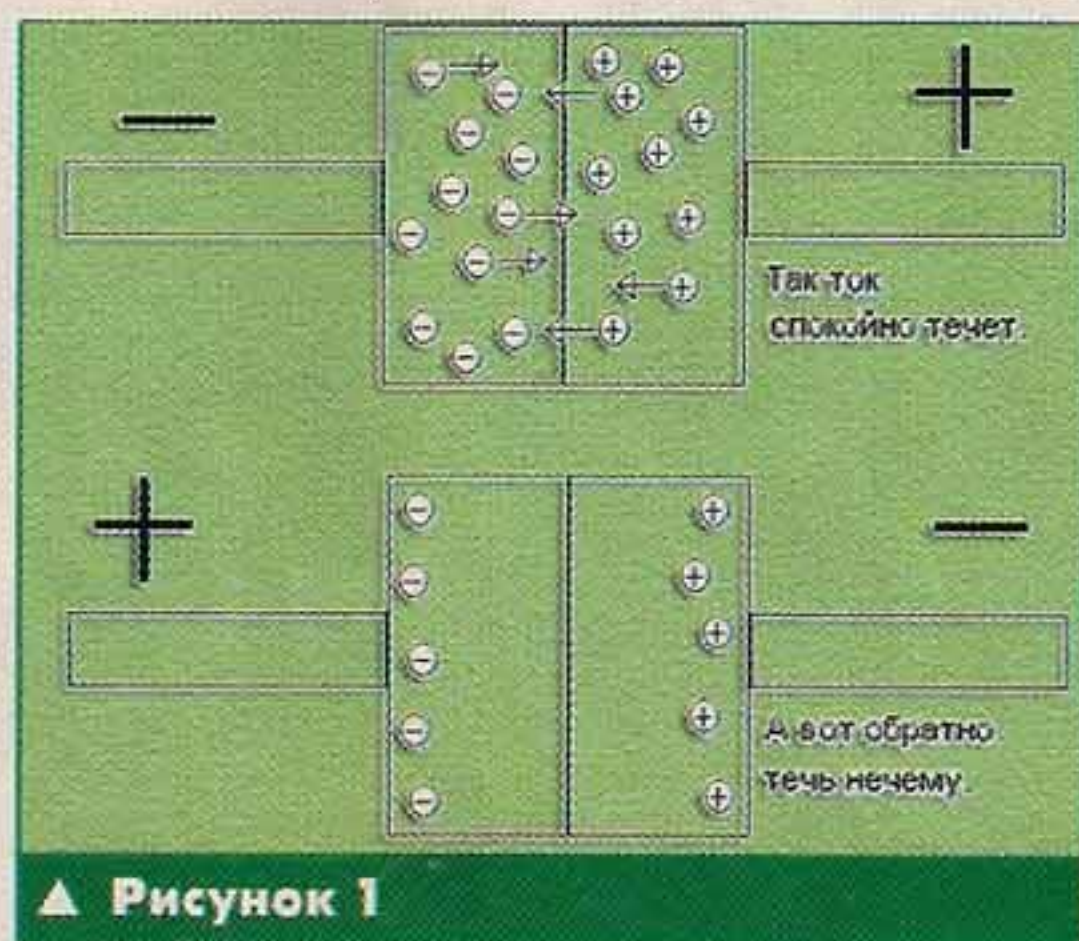
- Захватывающий сюжет
- Боевые действия в различных частях земного шара
- Генератор случайных миссий
- Захватывающая многопользовательская игра по локальной сети или Интернет
- Продвинутый искусственный интеллект

СОЛДАТ УДАЧИ® II



Мыслим нелинейно

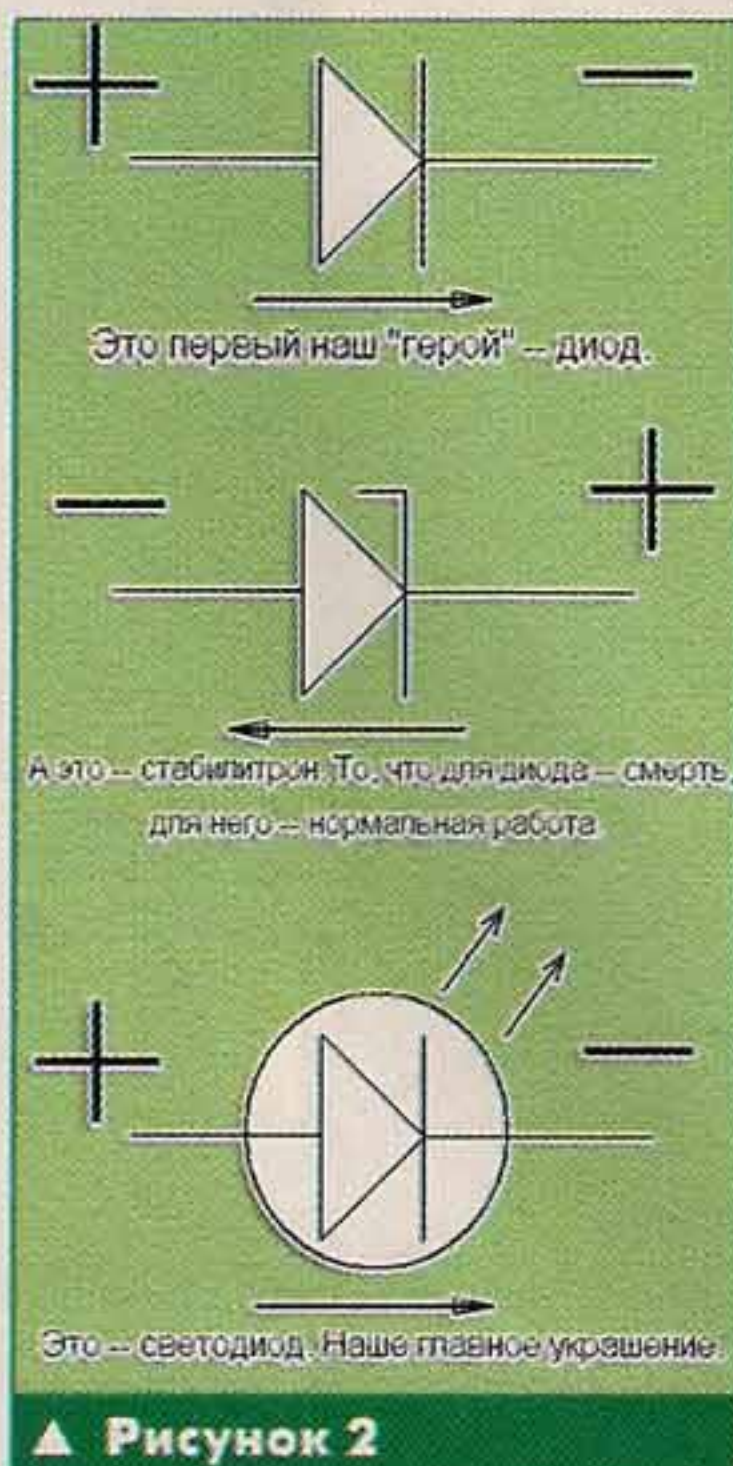
Как мы уже знаем, ток пропорционален напряжению. Выше напряжение — выше и ток. Но всегда ли эта связь такая прямая и линейная? В первой главе (которая, кстати, лежит *на нашем компакт-диске* в разделе “По журналу”) мы рассказывали про действующее напряжение и про то, как оно получается из переменного. В текс-



▲ Рисунок 1

те неоднократно фигурировали такие понятия, как "перевернуть нижние половинки", "разгладить горбы" и так далее. У многих наверняка назрел законный вопрос: а как, собственно, это делается?

Из всех придуманных инженерами радиоэле-



▲ Рисунок 2

чае представляет собой два разнополярных куска полупроводника, соединенных вместе (рис. 1). Вообще же в природе существуют много разновидностей диодов, различающихся по принципу

устройства, — это могут быть ламповые, медно-окисные, диоды Шоттки и еще куча всевозможных “не-совсем-диодов”. Но о них, дабы не смущать умы лишней информацией, мы поговорим как-нибудь в другой раз.

Диод нашего времени

Итак, наш сегодняшний герой пропускает ток только в одну сторону. От этого его свойства произошло соответствующее схематичное обозначение в виде стрелки с "крышкой" (рис. 2). "Стрелка" диода показывает, куда он готов пропускать ток. Ток исходит из "плюса" (там, где его "больше", вспомните аналогию с давлением воды) к "минусу" (где его "меньше"). Сами заряды — крошечные частицы, переносящие ток, — могут двигаться как попутно току (если они положительные), так и навстречу (если они отрицательные).

Как это выглядит на графике — можно увидеть рядом.



▲ Рисунок 3

На этом рисунке видно, что диод ведет себя как клапан в водонапорной трубе. В прямом направлении он легко пропускает воду, сопротивляясь ей лишь чуть-чуть за счет своей пружины. В обратном же направлении вода (то есть ток) почти не течет, и только редким каплям удается просочиться.

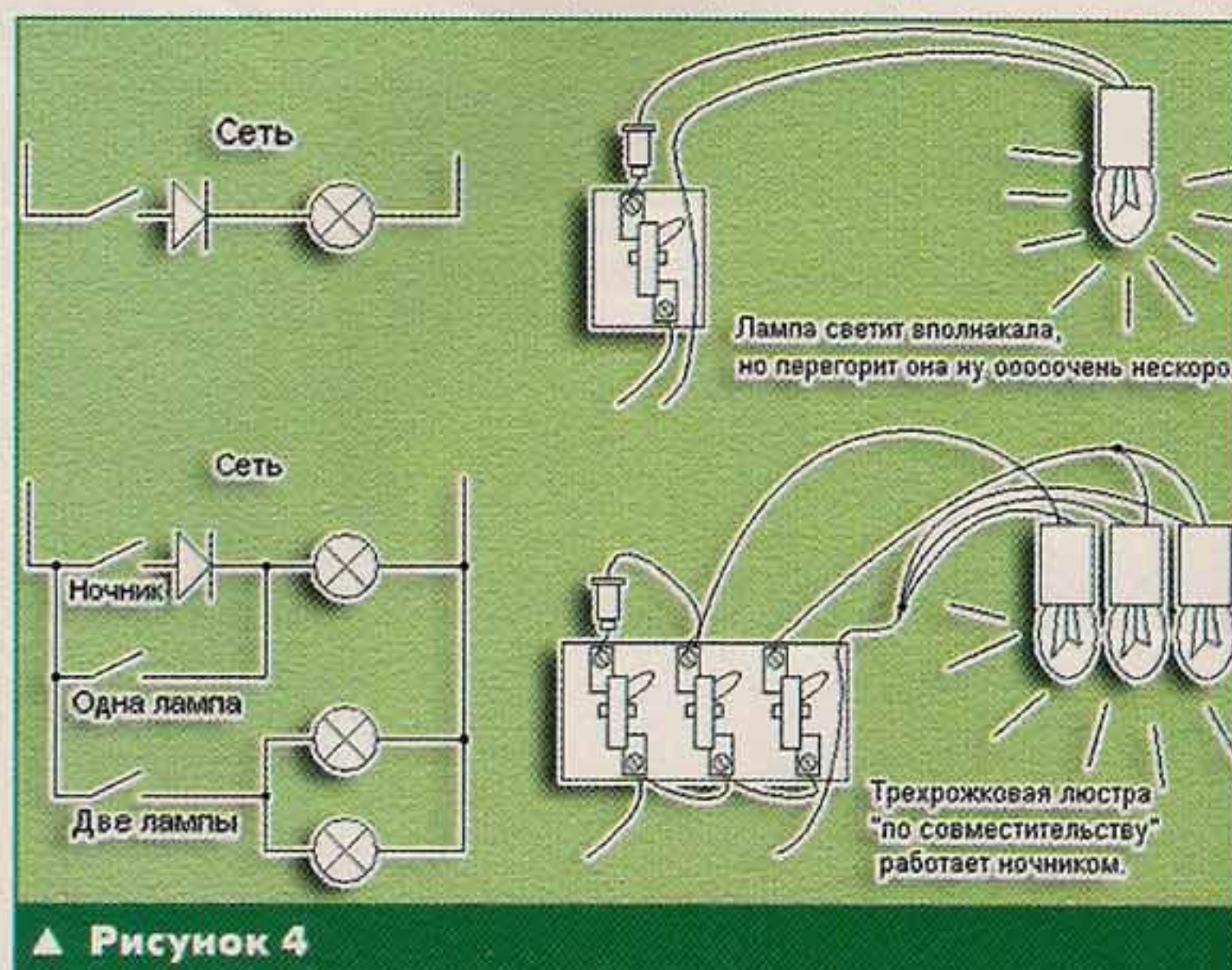
У диода есть 4 основные характеристики. Две из них отвечают за качество, а две — за "предел прочности". Качество диода характеризуется тем небольшим напряжением, которое он отъедает в прямом направлении, и

тем небольшим током, которому дает просочиться в обратном. В идеале самый качественный диод — тот, у которого оба эти параметра равны нулю. Но, увы и ах, на практике так не бывает. Предел прочности диода определяется максимальным обратным напряжением, которое он может сдерживать, не “проломив клапан”, и максимальным прямым током, который можно пропустить через него, не перегрев насмерть.

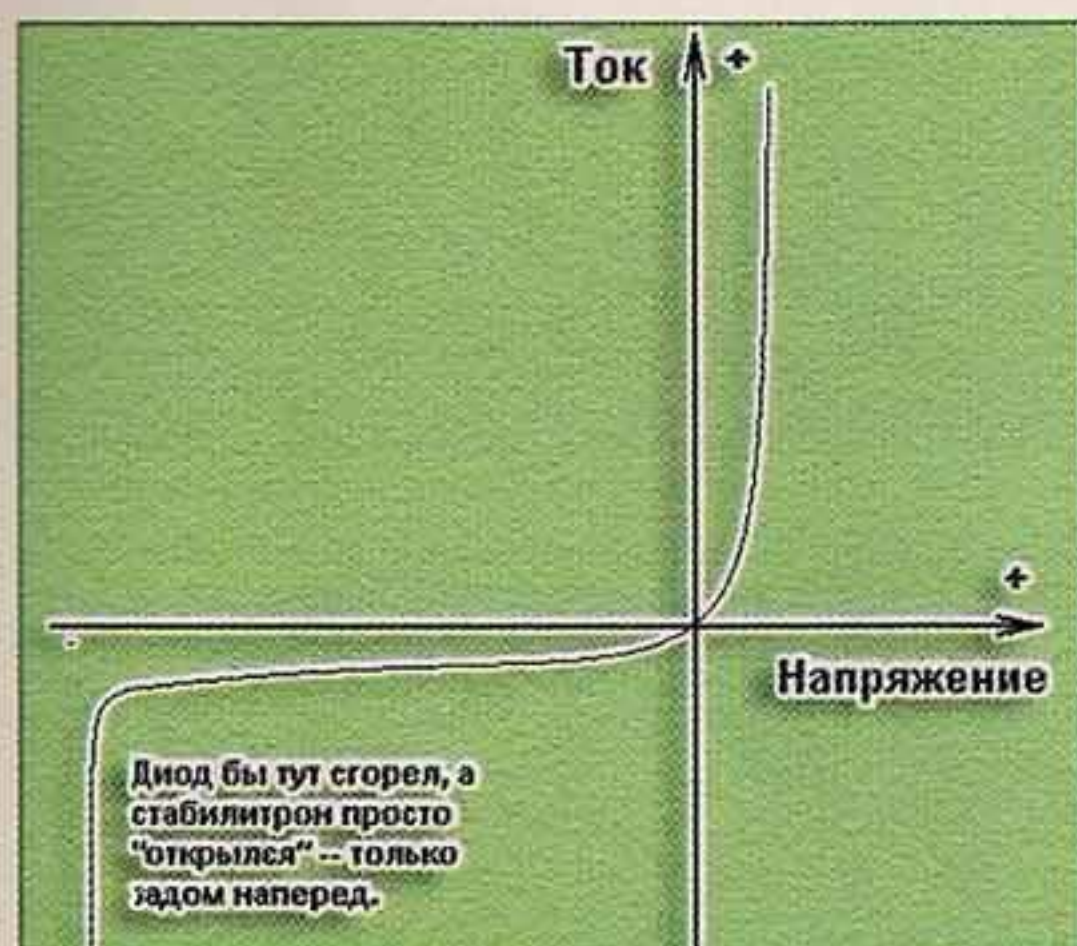
Диоды часто используют для продления срока службы ламп. В частности, диод, включенный последовательно лампе на лестничной площадке, позволяет забыть фразу “чья очередь менять лампочку”, а дома позволяет регулировать поток света от люстры (рис. 4). Напомню, что параметры этих бытовых устройств нам уже известны (см. предыдущие статьи цикла на диске в разделе “По журналу”). Это напряжение в 310 вольт (лучше брать с запасом побольше — 350/400/500 В), и ток, зависящий от мощности лампы. Нельзя забывать, что, пропуская только половину “горбов” переменного тока, диод снижает мощность на лампе в два раза. Это бесспорно полезная функция, однако едва ли нас удовлетворит столь скромное использование нашего “сабж-оф-зедэй” (subj. of the day — “тема дня”, англ.). Уверен, что задача создания выпрямителя или блока питания заинтересует читателей куда больше. Поэтому рассмотрим функции двух ближайших родственников диода, зовут которых “стабилитрон” и “стабистор”.

Два брата-жулика

Стабилитрон и стабистор — “жульнические” устройства, работающие там, где диоду работать не положено. Стабилитрон — это такой диод, у которого нормальный режим — это когда

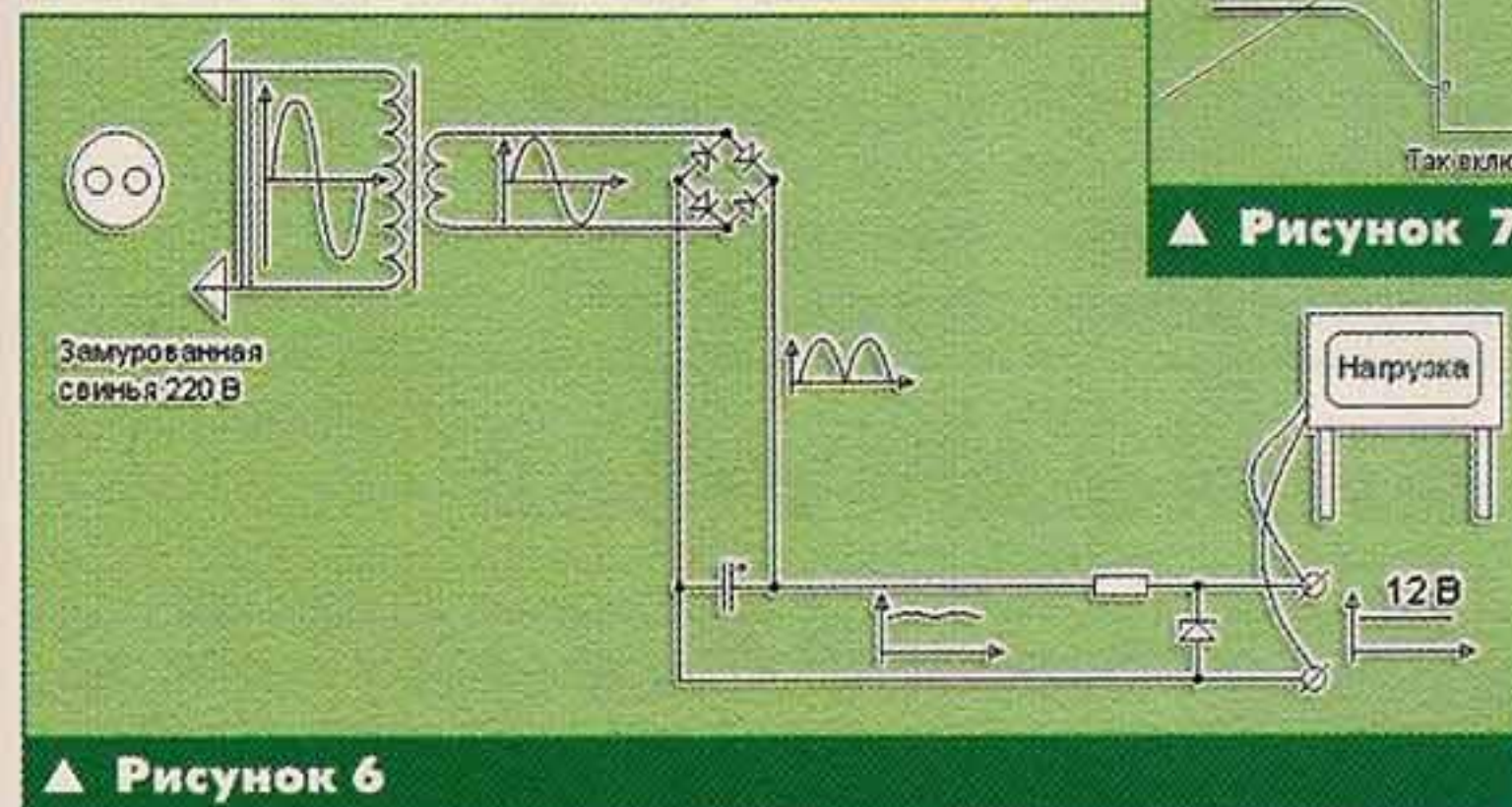


▲ Рисунок 4



▲ Рисунок 5

он пробит, "проломлен" в обратном направлении. При этом он не "сгорает", а просто начинает пропускать ток (рис. 5). Вся прелесть этого в том, что напряжение, при котором это происходит, постоянно, и является одной из главных характеристик стабилитрона (вторая, как нетрудно догадаться, — максимальный ток, который выдерживает хитрая железка). Поэтому, воткнув стабилитрон — допустим, на 12 вольт параллельно нагрузке (рис. 6), мы легко добьемся того, что "излишки" напряжения от источника питания будут "стекать" через стабилитрон, а нашему устройству достанется ровно 12 вольт. Минус такого решения в том, что многие устройства требуют очень точного значения напряжения, а ста-



▲ Рисунок 6

билитрон все-таки может "врать" в зависимости, например, от температуры.

Стабистор — это брат-близнец стабилитрона, про него не стоит даже долго рассказывать. Это просто диод, у которого напряжение открывания (рис. 3) достаточно большое и тоже стабильное. Он работает так же, только включает-ся "по-человечески" — в прямом направлении.

Да будет свет!

Теперь, пожалуй, излишне будет вспомнить и о модинге. Что у нас по праву зовется главным украшением лицевой панели системного блока? Правильный ответ — светодиод. Если кто не в курсе, то светодиод — это диод, выполненный из специальных полупроводников и заключенный в прозрачный корпус. Он светится при прохождении тока в прямом направлении.

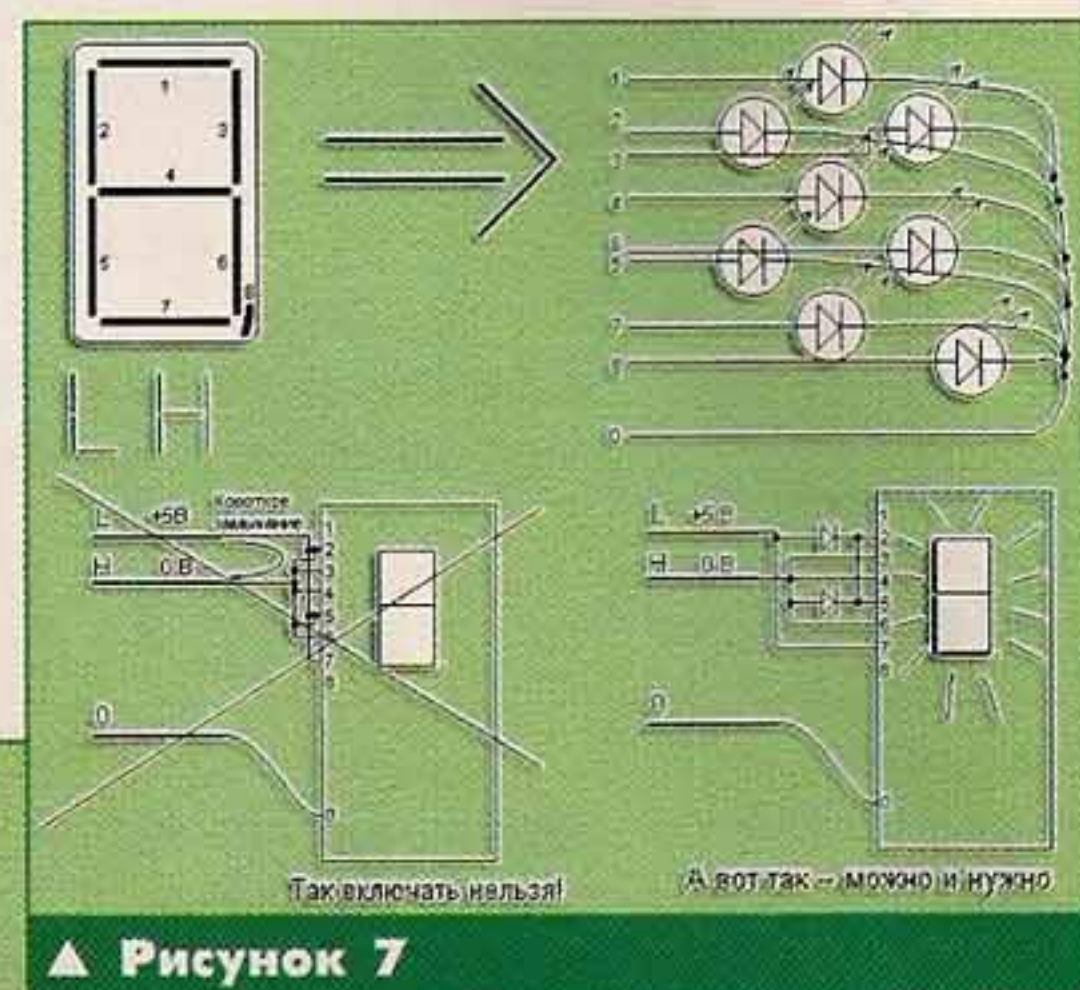
Светодиод — прибор токовый, ему нужны не вольты, а миллиамперы (пять, десять, смотря какой светодиод). Закону Ома он, конечно, подчиняется, но сопротивление у него гуляет как хочет, поэтому последовательно ему включают резистор, который и задает ток.

Именно светодиод будет сегодня нашим "подопытным электрокроликом". Пользуясь подручными инструментами, мы забаваем на лицевую панель смачный буквенный индикатор.

Давно минули времена, когда на "лице" компьютера отображалось реальное быстродействие машины, исчисляемое в мегагерцах. Но

ностальгия по наглядности осталась — и частенько, вспоминая былое, хочется вынести на переднюю панель какой-нибудь особо запятанный индикатор. Например, взять и вместо двух лампочек "10" и "100" (скорость в Мбит) на задней стороне сетевой платы приделать на корпус букву "H" (типа скорость "High"), превращающуюся в "L" (а теперь "Low"), когда на чердаке проблемы с хабом. Или наконец наглядно показать миру текущие режимы пишущего сидюка — "R" ("Read" — режим чтения) у него, подлеца, сейчас или все-таки "W" ("Write" — режим записи). Другими словами, сделать тайное явным и превратить лампочки-мистификаторы в понятные человеку буквы или цифры.

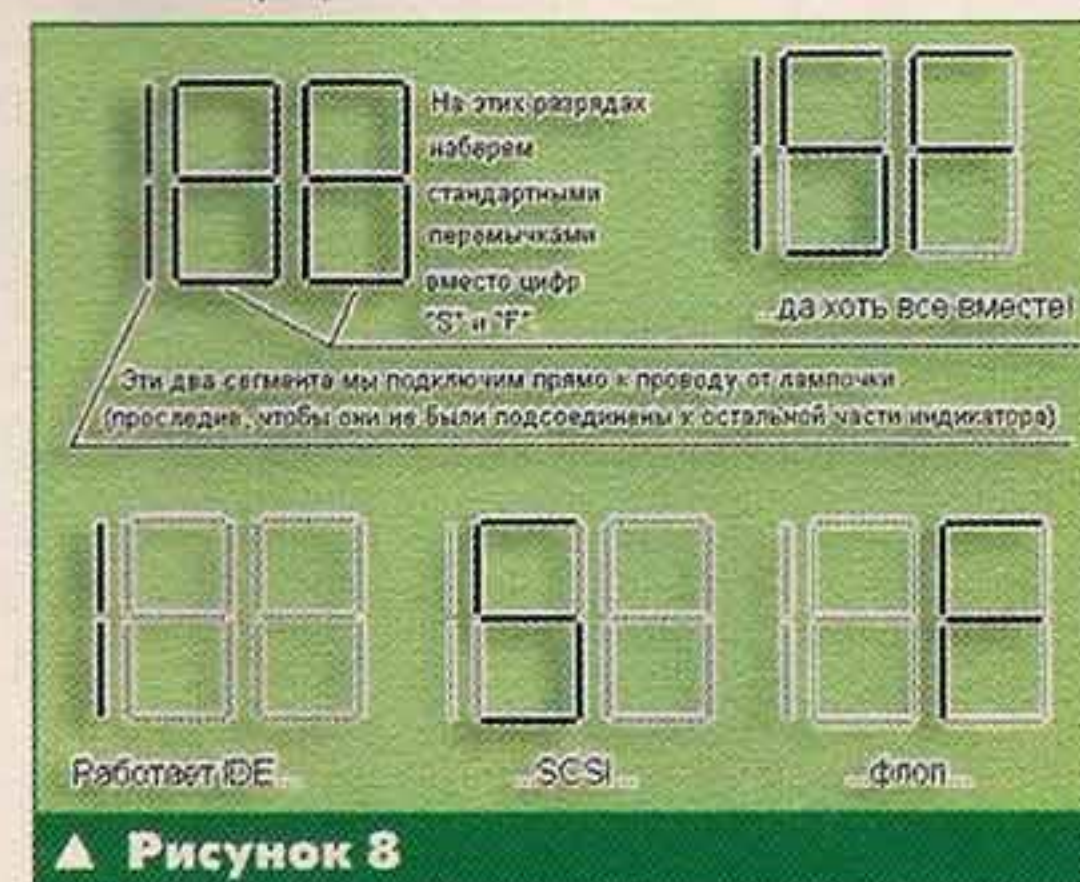
Нам понадобится восьмисегментный индикатор (то есть состоящий из семи палочек, формирующих любую цифру, и одного маленького сегмента, формирующего точку). Требование к нему одно: малый потребляемый ток. Не будем за-



▲ Рисунок 7

бывать, что он подключается на место одного светодиода (упомянутый выше резистор уже стоит на плате). В случае с буквой "W" все еще хуже: на восьмисегментном она не поместится, и придется использовать 16-сегментный (состоящий из двух групп по 7 сегментов и еще двух сегментов для буквы "I" или цифры "1"). К счастью, многие из них имеют крошечный встроенный усилитель (требующий внешнего питания, то есть придется еще подпаять к нему стандартный разъем 5 или 12 В, выданный из дохлого дисковода). Сегменты индикатора должны иметь общий катод (то есть "минус"), но не анод.

Теперь определимся, что же все-таки наш индикатор будет показывать. Отметим, какие сегменты относятся к той или другой букве (рис. 7), соединим их в группы. Все бы хорошо, только не ясно, что делать с теми контактами, которые используются сразу в нескольких буквах. Просто соединить их нельзя, так как при этом мы соединим провода от наших бывших лампочек и сожжем само устройство — ибо, если на одном про-



▲ Рисунок 8

воде 0 В (лампочка погашена), а на другом 5 В (лампочка горит), при этом между собой они замкнуты, то получается короткое замыкание. Посему мы подключим общие сегменты через два диода. Диоды "впустят" наши 5 вольт на общие сегменты, а вот на те, которым гореть не положено, и тем более на второй провод от устройства, уже не "выпустят".

Теперь осветим некоторые важные подробности. Во-первых, изначально установленный в устройстве светодиод (назовем его фамильярно "старый") может быть включен не между "нулем" и сигнальным проводом (он светится, когда на сигнальнике "плюс"), а между +5 В и сигнальным проводом (он светится, когда на сигнальнике ноль). Если оба "старых" светодиода включены именно так, нам надо перевернуть наши диоды "влево". Просто возьмем индикатор другой полярности (с общим анодом, то есть "плюсом") и подадим на его "общий" вместо нуля 5 вольт. Если только один "старый" диод подключен криво, то дело труба, лучше поискать другого кандидата для экспериментов.

Во-вторых, если индикатор имеет усилитель, значит, у него есть и собственное питание. Не забывайте, что включить диод между 0 и -5 вольтами — это то же, что включить его между +5 и 0. В особо извращенных случаях "старый" светодиод может стоять между 0 и -5 — как действовать в таком случае, в принципе, уже можете догадаться сами. Вообще, индикатор может быть с общим катодом, общим анодом и вовсе без общих выводов (16 выводов на 8 сегментов). Последний — универсальный, насчет же остальных могу сказать, что первый отзывается на "плюс" относительно общего, а второй — на "минус". Значит, либо один, либо другой нам подойдет по-любому.

Старые индикаторы частоты процессора, которые можно выдрать из корпуса какой-нибудь "трешки", — отличная находка. Они имеют и внешнее питание, и несколько разрядов. Подпаяв вместо стандартных перемычек диоды (как именно — зависит от индикатора, в большинстве случаев безопасно выясняется методом проб и ошибок, если индикатор сам по себе вменяемо сделан), мы можем получить нужный нам результат (см. рис 9).



▲ Рисунок 9

Экзотический внешний (т.е. установленный не на материнке) UDMA-контроллер имеет две отдельные лампочки: для режима UDMA и простого IDE. Разумеется, это просто находка для HDD-съемника: коварная железка зажигает надпись "UDMA", если туда засунут UDMA-хард (и к нему идет обращение), и надпись "IDE", если там простой IDE; ну, а если не идет обращение к винту, то вообще ничего не зажигает. В принципе, можно посадить такой индикатор, скажем, на IDE, SCSI и флоп заодно, только тогда придется каждому дать под букву свой разряд: они-то могут и одновременно гореть (рис. 8).

Напоследок — полезный совет: прежде чем включать что-то, набросайте схему и тщательно протычьте ее пальцем на предмет коротких замыканий — в основном там, где могут "спорить" два выхода устройств. Удачи!

Новости рынка

SET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS

NOKIA 3650

Что? "Умный телефон" — гибрид карманного компьютера и мобильного
Почему? Стильная штучка с массой современных фенечек
Сколько? \$400
Где? www.nokia.ru/phones/3650



Представитель нового поколения "умных телефонов" — милых и обаятельных мутантов, чей папа — карманный компьютер, а мама — цифровая сотовая связь. Второй в новой линейке Series 60 от NOKIA. Основан на операционной системе Symbian — последнем детище компании Psion, некогда выпускавшей КПК под собственной маркой и имеющей немалый опыт в создании компактных и весьма устойчивых систем.

Хочется отметить привлекательный дизайн корпуса и очередную инженерную инициативу из серии "а гляньте, где у нас кнопки!". Имеется встроенная фото/видеокамера, позволяющая делать снимки размером 480x640 (изображение ориентировано вертикально). Реализована поддержка популярных ныне Java-приложений J2ME. Объем встроенной памяти — 4 Мб плюс слот расширения для карт флэш-памяти формата MMC. Полный набор популярных ныне телефонных фенечек — таких как полифония, GPRS, инфракрасный порт, Bluetooth и WAP. Немаловажным фактом также является то, что практически ежедневно западные сайты, посвященные карманным технологиям, публикуют новости о выпуске игрового программного обеспечения для Series 60 (тетрисы, аркады, квесты и т.д.).

Рабочие частоты	EGSM 900/GSM 1800/1900
Дисплей	4096 цветов, 176x208 пикселей
Клавиатура	5-позиционная клавиша-курсор
Аудиосвойства	Полифонические мелодии вызова, программируемые мелодии, загружаемые мелодии, поддерживаемые форматы — MIDI, WAV, вибровозвук
Особенности	Поддержка приложений Symbian и Java, встроенный модем, цифровая камера (фото/видео съемка), проигрывание видеороликов с помощью программы Real One Player, игры на платформах Java и Symbian, многопользовательские игры с соединением через Bluetooth, IrDA, встроенная громкая связь
Габариты, мм	(ВхШхГ) 130x57x26
Вес	130 г
Время работы в режиме ожидания	150 — 200 ч.
Время работы в режиме разговора	от 2 ч. до 4 ч.

Mitsumi Bluetooth USB Adapter (WML-C52APR)

В век беспроводных коммуникаций, когда каждое мало-мальски цифровое устройство считает своим долгом выйти в интернет и чего-нибудь оттуда скачать, персональный компьютер без поддержки Bluetooth может сойти за ренегата и отщепенца. Закачать телефонную книгу в сотовый телефон, передать важную информацию на карманный компьютер, дать указание микроволновке вы сможете с помощью компактного USB-адаптера Mitsumi Bluetooth USB Adapter. Радиус действия устройства — 10 метров, что по классификации соответствует стандарту Bluetooth Specification 1.1 (Class 2).



Что? Беспроводной USB-адаптер Bluetooth
Почему? Полезно для конвергенции цифровой аппаратуры
Сколько? \$51
Где? www.stolica.ru

Протоколы	Bluetooth host controller, L2CAP, SDP, RFCOMM
Радиус действия	0.5 — 10 метров
Совместимость	Bluetooth Ver. 1.1
Чувствительность	0m -80 dBm до -20 dBm
Частота	2400 — 2483,5 МГц
Модуляция	FHSS/GFSK 1 Мбит/сек 1600hop/s
Интерфейс	USB 1.1
Поддержка ОС	Windows 98SE, ME, 2000, XP
Питание	Через USB
Потребление энергии	80 мА
Размеры упаковки	17x13,3x2,2 см
Вес	9 г



ArtDio AMV-368

Антишок: MP3: 40 с; CD-DA: 20 с • Поддерживаемые форматы: VCD 1.1/2.0, SVCD, CD-DA, MP3-CD, CD-R • ЖК-дисплей: Дисплей с голубой подсветкой • Питание: Встроенное зарядное устройство; индикация на ЖК-дисплее состояния зарядки и автоматическое прекращение зарядки • Размеры упаковки: 17,8x25,9x6,7 см • Вес брутто: 0,8 кг • Прочее: Видеовыходы: NTSC/PAL/PAL-M/PALplus

Если уж слушать музыку в дороге, то как минимум на компакт-дисках. Неплохо также, если устройство-плеер можно носить с собой, и совсем уж замечательно, если "MP3" для него не просто три незнакомые буквы, но всесторонне поддерживаемый формат. Что же сказать хорошего о мультимедийном портативном комбайне, который ко всем перечисленным достоинствам еще и умеет демонстрировать видеодиски формата Video CD/Super VCD, наша редакция просто не знает.



Вероятнее всего, CD/MP3/VCD плеер AMV-368 нацелен на ту неуловимую группу товарищей, что все еще доверяют архаичному VCD свои видеоархивы, носят с собой компактный TFT-телевизор (на нем очень мобильно смотрят кино) и отовариваются пальчиковыми батарейками на оптовых складах.

Тем не менее продукт чрезвычайно интересный, как альтернатива дорогостоящим и пока попросту отсутствующим в продаже носимым DVD-плеерам. Если вы отчаянно мучаетесь неразрешимой проблемой передвижного кинотеатра, то ArtDio AMV-368 — именно для вас.

Тем не менее продукт чрезвычайно интересный, как альтернатива дорогостоящим и пока попросту отсутствующим в продаже носимым DVD-плеерам. Если вы отчаянно мучаетесь неразрешимой проблемой передвижного кинотеатра, то ArtDio AMV-368 — именно для вас.

Что? Носимый MP3/CD/VCD плеер
Почему? Кино, которое всегда с тобой
Сколько? \$55
Где? www.denco.ru

Canon CPK-A10

Как известно, всем, кто решил самостоятельно освоить нелегкий, но без сомнения интересный процесс цифровой фотосъемки, в первое время очень не хватает цветного принтера. Доброго квадратного друга, на котором в любое время дня и ночи можно было бы печатать особо выдающиеся шедевры остановившегося мгновенья.

Данную проблему берется решить компания Canon, предлагая по весьма сходной цене комплект из цифрового аппарата PowerShot A10 и компактного, специализированного сублимационного принтера Canon CP-10.



**Что?
Почему?
Сколько?
Где?**

**Любительская цифровая фотостудия
Фото, которое всегда с тобой
\$285
www.nix.ru**

Размеры внешние.....Canon PowerShot A10: 110.3x71x37.6 мм (без выступающих частей). Canon CP-10: 108x125x47 мм
Размеры упаковки 23,6x11x24,6 см
Вес Canon PowerShot A10: 250 г (без элементов питания и карты памяти). Canon CP-10: 510 г (без чернил и бумаги)
Фотоаппарат Матрица 1.32 млн. пикс., 1280*960, 3xZoom, CompactFlash I (в комплекте карта CompactFlash 8Mb), фокусное расстояние 5,4-16,2 мм (35-105 мм в эквиваленте для 35мм фотоаппарата), светосила 1:2,8-4,8, 9 элементов в 7 группах, 1 асферический элемент, 1.5" LCD, USB, TV out
Принтер 300x300 dpi; 16 млн. цветов; размеры отпечатка: 86x54 мм (без полей), 66,6x50 мм (с полями) 22x17,3 мм (8 кадров); скорость печати: 58, 56 и 53 с соответственно; поддержка DPOF

**Что?
Почему?
Сколько?
Где?**

**Универсальный копир-сканер-принтер
Современно, универсально, компактно,
удобно
5 654,88 руб.
www.oldi.ru**

Что такое малый офис в представлении начинающего бизнесмена? Это светлая большая комната с большими окнами, полупрозрачными перегородками, длинноногой секси-секретаршей и огромным престижным ксероксом в углу. Компания Epson со своим последним продуктом из серии Stylus CX намерена раз и навсегда наступить на горло это светлой мечте, цинично наплевав на самые святые устои офисного дизайна. Ее смелый лозунг — «долой огромный престижный ксерокс, к черту принтер, на помойку сканер!» — воплощен в виде современного, стильного, компактного, цифрового, полноцветного, универсального принтера-копира-сканера CX-3200.

Благодаря ему вы можете делать высококачественные черно-белые и цветные копии, не включая компьютер и не сканируя предварительно изображение. В паре с компьютером устройство поможет распознать отсканированный текст, обработать и распечатать цветные цифровые фотографии.

Epson Stylus CX-3200



ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИНТЕРА:

Тип принтера: Четырехцветный (CMYK) • Технология печати: Струйная (пьезоэлектрическая) • Максимальное разрешение (dpi): 5760, оптимизированное (Resolution Performance Management) • Скорость печати: A4 текст, ч/б, Economy Mode (стр./мин): 14 • Скорость печати: A4 текст, цветной, Economy Mode (стр./мин): 13.9 • Скорость печати: A4 текст и графика, Economy Mode (стр./мин): 4 • Фото 8 x 10", Fine Mode (сек./снимок): 168

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОПИРА:

Скорость копирования A4 текст, ч/б, Economy Mode (копий в минуту): 10 • Скорость копирования A4 текст, цветной, Economy Mode (копий в минуту): 9 • Количество копий: от 1 до 99 • Масштабирование (%): от 25 до 400

ХАРАКТЕРИСТИКИ СКАНЕРА:

Тип сканера: Полноцветный планшетный сканер • Максимальный формат: A4 • Оптическое разрешение (dpi): 600x1200 • Представление цвета (внутреннее): 48 бит • Представление цвета (внешнее): 24 бита • Скорость сканирования ч/б (мсек./линия): 4,6 • Скорость сканирования цветное (мсек./линия): 8,4

ОБЩИЕ:

Интерфейсы: USB 1.1 • Габариты (длина x ширина x высота): 475x389x235 мм • Вес (кг): 7,2

R&K Wiener BOX

Известная компания R&K — один из лидеров отечественного компьютеростроения — предложила новый принцип поставки конечного продукта покупателям. Так называемое «коробочное решение», когда в одной упаковке помещается сразу и компьютер, и монитор, и принтер, и сканер, и операционная система с пакетом обучающего ПО. Таким образом, приобретая Wiener BOX, пользователь одним махом решает все свои проблемы по выбору, подключению и конфигурации домашнего офиса. Как утверждают специалисты компании, цена при этом не возрастает, и даже наоборот — в среднем на подобном «боксовом» решении можно сэкономить до 15% стоимости.

Рекомендуемая розничная цена составляет 1079\$ для модели на базе процессора Intel Pentium 4 2 ГГц и 999\$ для модели на базе Intel Celeron 2 ГГц. Что, в общем, не так уж и много, судя по представленным далее характеристикам.

Компьютер Wiener W2161

Процессор: Intel® Pentium® 4 2ГГц • Материнская плата: Gigabyte GA-8SIMLN • Оперативная память: DDR SDRAM, 256 Мбайт • Видеоадаптер: Встроенный • Звук: Встроенный • Жесткий диск: Western Digital WD400EB, 40 Гбайт • Другие накопители: оптический 3,5"; CD-привод Sony 52x • Факс-модем: Внутренний, V-Link VFM-562IS • Корпус: WorldTop WT U-100, MicroATX • Программное обеспечение: Microsoft® Windows® XP Home Edition, обучающие программы "1С" • Срок неограниченной гарантии: 3 года

ЖК-монитор Acer AL512

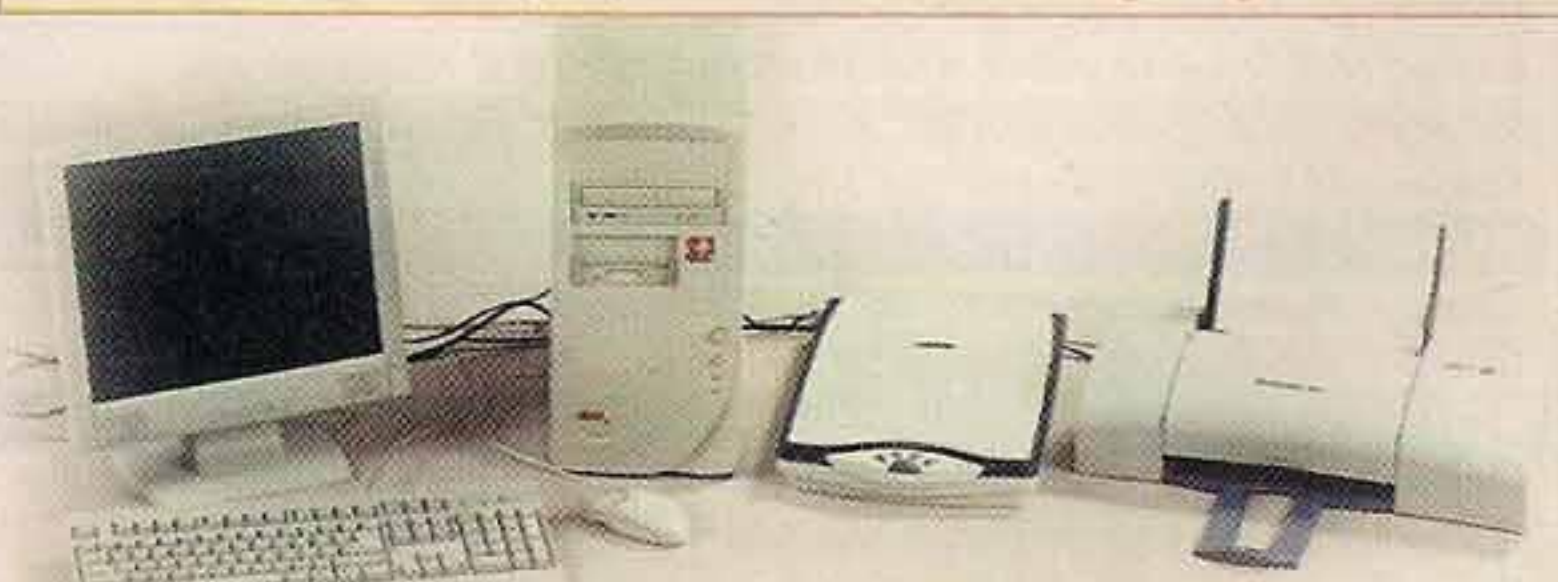
Тип дисплея: Жидкокристаллический • Размер диагонали экрана, дюймов: 15 • Максимальное поддерживаемое разрешение, точек/дюйм: 1024x768 • Контрастность: 350:1 • Яркость, кд/м²: 250 • Угол обзора горизонтальный/вертикальный, градус: 120/100 • Время реакции матрицы, мс: 40

Принтер Lexmark Z25

Технология печати: струйная • Печать: Черно-белая, цветная • Максимальное разрешение печати, точек/дюйм: 1200x1200 • Скорость печати монохром/цвет, стр./мин.: 9/6

Сканер Mustek BearPaw 1200CS

Тип сканера: Планшетный • Оптическое разрешение, точек/дюйм: 600x1200 • Глубина цвета, бит: 48 • Тип преобразователя: CCD • Разъем для подключения: USB



Что? Готовая компьютерная система ПК-монитор-принтер-сканер-клава-мышка
Почему? Все, что нужно для дома
Сколько? \$1079/\$999 • **Где?** www.r-and-k.com

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Начнем с кратенького обзора любопытных новинок московских прайсов. Всем, кто в ближайшее время планирует обзавестись конфигурацией на платформе **AMD Socket A**, имеет смысл присмотреться к ассортименту материнских плат на чипсете **NVIDIA nForce2**. По нашим скромным наблюдениям, приобрести неплохой вариант можно уже за сумму менее 100 долларов. За свои кровные вы получите полный набор **USB 2.0/Firewire** портов, **ATA 133** и — самое главное — двухканальный контроллер **DDR** памяти. Дополнительно интегрированные плюшки, такие как **Serial ATA** или **RAID**, в среднем обойдутся вам еще в 40 у.е. Тут же уместным будет добавить, что компания **NVIDIA** в скором времени планирует выпустить облегченную версию чипсета **nForce2**, не имеющую двухканального доступа к памяти. Судьба этой новинки в свете все продолжающегося понижения цен и заметного падения производительности при переходе к одному каналу нашей лаборатории видится не вполне ясной. Единственный шанс "**nForce2 MX**" — это продажи в розницу по скромной цене не более 60-80 у.е.



Продолжу тему новостей под лейблом "**AMD Inside**". Много-много радости любителям "Атлонов" принесет новый набор системной логики **SiS 746**. Это весьма продвинутое **Socket A** решение с достойным набором личностных характе-

ристик и приличной производительностью, при этом предлагающее себя по подозрительно скромной цене. Своеобразный аналог **SiS 648** для процессоров **Athlon/Duron** с поддержкой интерфейса **AGP 8X**, памяти **DDR 333/400**, системной шины **266/333 МГц**, 6-ю портами **USB 2.0**, шестиканальным **AC 97(V2.2)**-совместимым кодеком, встроенным **Ethernet 10/100** интерфейсом и контроллером **ATA 66/100/133** (на самом деле **DDR400** и шина **333 МГц** только в версии **746FX**). При этом средняя цена на готовые материнские платы не превышает 80 долларов США. Значит, встречайте обновление в категории "**Дешево и сердито**", одну из первых ласточек на **SiS 746FX** — системную плату **Asrock K7S8X Lan**.

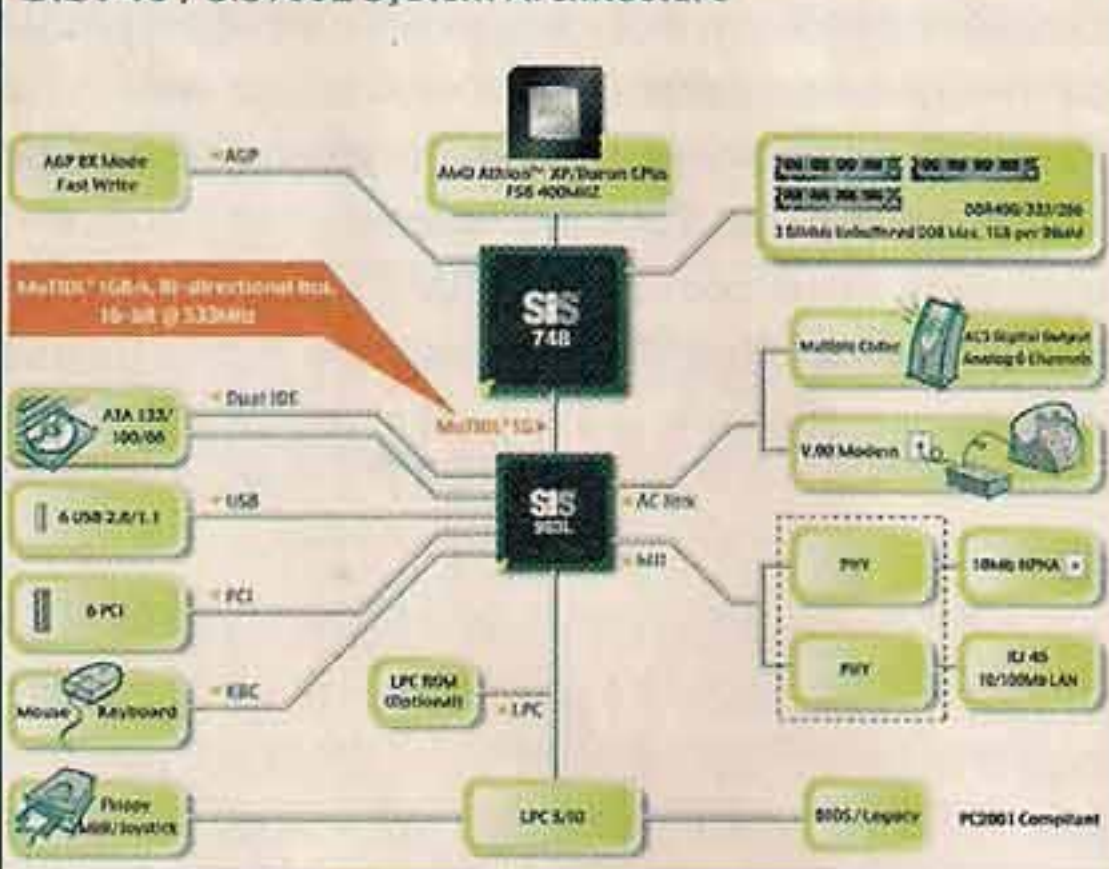
Для справки эрудитам. Почти сразу после выхода **SiS 746** рынок посетит следующая вариация на заданную тему — **SiS 748**. Единственное отличие — полноценная и официальная поддержка **400МГц** процессорной шины последних "камней" серии **Athlon**.

Не забавным курьезом, но случившимся фактом можно считать последнее, очередное понижение цен на **DDR** модули. Отныне — и, мы надеемся, уже навсегда — цены на **PC-133** и **DDR 2700** равны перед богом и покупателями. Начиная с этого момента тратить денежки на **SDRAM** платформу нам кажется неправильным, а всем товарищам, прозябающим с **PC-133**, советуем подумать о скором апгрейде.

Что касается сегодняшних наших конфигураций, то тут все достаточно очевидно. Тему **AMD**, помимо уже указанной материнки на **SiS 746FX**, продолжает процессор **Duron 1300**. Скромное и весьма бюджетное решение, достаточное для большинства современных игр. В поддержку платформы **Socket 478** выступает еще один чипсет от **SiS** — под номером **650DX**. Вполне себе конкурентоспособная идея с подде-



SiS748 / SiS963L System Architecture



КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB DFI AD77 Infinity (Socket A, VIA KT400, Raid, Lan, DDR400, AGP-8x, Sound, SATA150, ATX)	\$108
Процессор: AMD Athlon XP 1800+ (266MHz, Socket A)	\$69
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu+ Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz	\$8,5
ОЗУ: NCP 512 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$64
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200rpm)	\$93
Видеоплата: 64Mb NONAME GeForce3 Ti200 (AGP4X)	\$89
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$773,5
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$30
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$44
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI NS80-EA (Socket478, SiS648, DDR, AGP8X, Sound, LAN, IEEE1394, ATA133, ATX)	\$98
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256 (400MHz bus) (Int PGA)	\$118
Охлаждение: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: NCP 512 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$64
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200rpm)	\$93
Видеоплата: 64Mb NONAME GeForce3 Ti200 (AGP4X)	\$89
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$812
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$30
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$44
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASRock K7S8X Lan (Socket A, SiS 746FX, ATA133, AGP, Audio, 2DDR, Lan, ATX)	\$73
Процессор: AMD DURON 1300MHz (200MHz, Socket A)	\$40
Охлаждение: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин, Ball) N24B	\$3,5
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$34
HDD: 40 Gb Samsung SV0412H	\$65
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 SE TV-Out	\$49
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$122
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$453,5
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$30
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$40
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

ржкой технологии **Hyper-Threading** и чрезвычайно оригинальной функцией поддержки памяти **SDRAM PC-133**. В наличии встроенный сетевой контроллер **Ethernet 10/100**, **USB 2.0**, **DDR 266/333**, шестиканальный звук и **ATA 133** контроллер. Отличный выход из сурового финансового положения, когда время апгрейда подошло, финансов для покупки **DDR** памяти не хватает и хочется куда-нибудь приткнуться милую сердцу **PC-133**.

Обе конфигурации доукомплектованы памятью **DDR 333** и недорогими жесткими дисками от **Samsung**. Видео — пресловутый **GeForce4 MX**. По нашему мнению, это единственный нормальный вариант между уже бессмысленным **GeForce2 MX** и все еще слишком дорогим, но "шейдерным" **GeForce3 Ti200**.

Несмотря на обаятельность двухканальных контроллеров памяти, мы решили повременить с их дебютом в категории "**Смерть тормозам**". Пока — просто **KT400** и просто **SiS 648**. При этом в изначальный вариант не заложен весь потенциал конфигураций, так как приобретение **DDR 400** все-таки сопряжено с некими издержками (+30 у.е.), и конечный выбор между **PC2700** и **PC3200** должен принадлежать пользователю (см. "Опция 1"). Тут же хочется отметить удивительно лояльную к покупателям ценовую политику **AMD**. Разница в прайсах между **Athlon XP** и **Pentium 4** весьма заметна и с некой вероятностью может

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASRock PE PRO-HT (Socket 478, SiS 645DX, DDR/SDRAM, AGP, Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$69
Процессор: Celeron 1700 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$63
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$34
HDD: 40 Gb Samsung SV0412H	\$65
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 SE TV-Out	\$49
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$122
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$469
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$30
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$40
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

определить выбор платформы при покупке нового компьютера. Также в данную категорию мы посчитали нужным включить недорогой пишущий **CD-RW** привод **Samsung SW-248**, полезность которого не подлежит никакому сомнению.

В финале, как и всегда, — разгул хай-тека, разврат мегагерц и антибюджетная оргия. Все предпочтения безоговорочно отданы двухканальному **DDR**. Особый налет элитарности данной конфигурации придает сложность приобретения некоторых, пока еще редких комплектующих — таких как процессоры **Pentium 4 3,06E** и **Athlon XP 3000+** (**Barton**). К сожалению, эти замечательные железки стоят слишком дорого и завозятся в Москву буквально единицами — так же, как и популяризируемый нами в этом номере **GeForce FX**. Возможно, уже в следующем выпуске рубрики мы сможем посвятить несколько абзацев персонально этому графическому чипу и его законному месту на современном рынке. Пока же на троне — неунывающий фаворит от **ATI**, пару номеров назад честно победивший в суровых и бесчеловечных испытаниях, проводимых нашей лабораторией.

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "**РиК**" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7N8X Deluxe (Socket A, NVIDIA nForce2, AGP 8X, 5.1 Sound, LAN, IEEE1394, USB 2.0, Serial ATA, ATA 133, ATX, DUAL CHANNEL DDR)	\$165
Процессор: AMD ATHLON XP 3000+ (Barton, 333 MHz, Socket A)	\$650
Охлаждение: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	\$26
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$194
HDD: 200 Gb WD2000JB ATA100 7200rpm	\$288
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$455
Дисковод 1: DVD+RW HP 200xi 12/10/32x IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3922
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS P4G8X Deluxe Socket 478, iE7205, FSB533, Dual DDR, AGP8x, Sound, Serial ATA RAID, ATA100, IEEE 1394, USB 2.0 GIGABIT LAN, ATX)	\$228
Процессор: Pentium-4 3,06E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478, Hyper-Threading) BOX	\$650
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$194
HDD: 200 Gb WD2000JB ATA100 7200rpm	\$288
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$455
Дисковод 1: DVD+RW HP 200xi 12/10/32x IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3959
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

Вот поставил себе Windows XP. Все замечательно, но он ОЧЕНЬ долго грузится. Можно как-нибудь ускорить загрузку?

Таки да. Microsoft выпустила специальную программу BootVis для оптимизации и мониторинга процесса загрузки. Достать ее можно с одного малоизвестного хакерского сервера www.microsoft.com. Запусти эту программу, и в меню Trace выбери Next Boot. Теперь компьютер перезапустится, и через некоторое время, уже после старта собственно Windows, загрузится BootVis. Подробно, в картинках, он покажет тебе, чем именно операционка занималась во время загрузки.

Дальше возможны варианты. Если ты не хочешь заморачиваться с графиками, в том же меню Trace есть удобный пункт Optimize System. Да-да, программа сама оптимизирует процесс загрузки! Если и это тебя не устраивает, присмотришься к итоговым графикам. Там есть стадия, когда загружаются "демоны" и сервисы. Если эта стадия слишком велика, ты можешь уменьшить число загружаемых модулей. Для этого иди в "Панель управления-Администрирование-Службы". Перед тобой возникнет список загружаемых служб. Рядом с каждой стоит ее текущее состояние и задание. Внимательно просмотри описания всех служб и реши, какие тебе нужны, а какие нет. В свойствах службы ненужные можно отключить. Но, чтобы не попасть впросак и не отключить нужную службу, выбирай опцию "Вручную". Теперь она будет грузиться не при загрузке Windows, а тогда, когда она реально кому-то нужна. Выигрыш в времени загрузки налицо.

У меня система не хочет проводить Scandisk диска "С:". Доходя до конца, комп зависает и никаких операций не проводит. Нажимаю комбинацию из 3 заветных клавиш, комп выдает синий экран и пишет, что система работает некорректно или занята. Еще раз нажимаю 3 заветные клавиши — комп вырубается! Что делать?

Скорее всего, на твоём диске есть критическая ошибка, с которой Scandisk не может справиться. Возможно, он начинает эту ошибку исправлять — и тормозит всю систему. А тебе кажется, что он завис. Поэтому запусти сканирование, и когда тебе покажется, что Scandisk завис, просто пойдёшь и попей чайку минут эдак на двадцать. Если, когда придёшь, ничего не изменится, значит, и правда завис. Перезагружайся, заходи в DOS и запускай тамешнюю версию Scandisk. Как правило, такие программы из-под DOS работают значительно стабильнее. Совсем прекрасно, если под рукой найдётся добрый доктор "Айглючит" — Norton Disk Doctor. С жесткими дисками он обращается быстрее и добродушнее "скандиска".

Поставил себе Windows XP. Система, конечно, хорошая, но есть несколько крайне неприятных глюков. Вот один из них: в очень многих программах (Photoshop, Opera и т. д.) вместо русского языка появились какие-то закорючки. Что делать?

Эта проблема широко распространена, а лечится очень просто. Вооружайся лучшим другом продвинутого юзера — редактором реестра — и следуй по ключу HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\CodePage. Там найди параметр 1252 и измени его значение с "c_1252.nls" на "c_1251.nls". Ну вот и все. Теперь закорючки сменятся на вполне пристойные великие и могучие знаки кириллицы.

Windows глючит при загрузке. Картинка (logo) висит в течение двух минут, при этом лампочка на системном блоке не мигает, то есть комп как бы не грузится, но после этой фигни вроде как начинает грузиться дальше. Как это исправить?

Скорее всего, малину портит какой-то драйвер, который и "подвешивает" систему. Избавиться от него довольно просто. Перезагружайся и при загрузке держи зажатой клавишу F8. Перед тобой вылезет загрузочное меню. Выбирай Step-by-step confirmation. Теперь перед загрузкой каждого драйвера будет выдаваться вопрос, грузить его или нет. Когда после очередного ответа Yes система впадает в ступор — вот он, наш засланный казачок.

Как это ни печально, но когда речь идет о автозагружаемых программах, трюк не поможет. Загружайся в Windows и запускай программу msconfig из ее корневого каталога. На последней вкладке перечислены все программы, которые будут запускаться при загрузке. Сними галочки со всех программ. Теперь перезагрузись. Задержки наверняка не будет. Ставь галочку в первую строчку и снова перезагружайся. Задержка есть? Если есть — убирай галочку из той строки и ставь во всех остальных. Нет? Ну, тогда ставь галочку во вторую строчку и перезагружайся. И так до тех пор, пока причина торможения не будет обнаружена и обезврежена.

Я сейчас создаю свой сайт с подборкой халявных файлов. Я выложил несколько игр и текстов, но с программками у меня проблема: мне могут предъявить иск о защите авторских прав?

Если у твоего сайта 1-2 посетителя в день, то факт воровства, скорее всего, даже не заметят. Просто на твою совесть ляжет несмываемым пятном факт беспардонного воровства. Если же посетителей значительно больше, то с некоторой степенью вероятности возникнут проблемы. В случае, когда ты не уверен полностью, что выложенные файлы действительно free-ware, напиши трогательное письмо авторам. А в тексте укажи, что так, мол, и так, хочу поместить на свой сайт ваше гениальное творение.

И когда каждый отдельный автор соизволит выслать тебе свое лаконичное "можно", имеешь полное право законопатить пресловутые файлы на свой сайт. Иногда софтовые собственники предъявляют к "мона" дополнительные требования (скажем, рядом с файлом написать, что его автор — приятный в общении человек, или поместить линк на его домашнюю страничку с фото). Твой святой долг — оные требования удовлетворить, ибо человек, написавший хорошую программу, достоин всяческого уважения и почитания.

В нашей бесправной стране по закону человек получает авторское право на свое творение сразу и автоматически, независимо от того, зарегистрировал или опубликовал он его где-нибудь или нет. А закон надо уважать...



Только что поставил Windows XP и по старой привычке хотел сразу же на всякий пожарный создать загрузочный диск. Но я не нашел такой опции в "Установке и удалении программ"! Где она?

В новом детище Microsoft этой опции вообще нет. Но понятие "загрузочный диск" сохранилось, хоть и разрослось аж до шести дискет. К сожалению, их содержимого нет в стандартной поставке операционной системы. Специальный пакет для этого размером около 4Мб можно скачать с сайта Microsoft. Не исключено, что в скором времени он станет частью Service Pack 2.

Кстати, если у тебя есть официальный диск с Windows XP от Microsoft, то загрузочные дискеты тебе не понадобятся, потому что автозагрузчик этого диска — точная копия содержимого загрузочных дискет. Разве что у тебя нет CD-ROM...

Я хочу сделать мультизагрузочную систему с Windows XP и Windows 98. Проблема в том, что у меня уже стоит Windows XP. Не сносить же ее... Если я сейчас поставлю Windows 98 в другой раздел, можно ли будет сделать мультизагрузочную систему?

Ставить Win'98 в твоём случае не рекомендуется, так как эта операционка, недолго думая, затрет загрузочную область и будет грузиться единолично. Один из выходов — снести под корень Windows XP, затем аккуратно установить "девяносто восьмого" и опять пришпандорить XP, который сам сконфигурирует свой менеджер мультизагрузки.

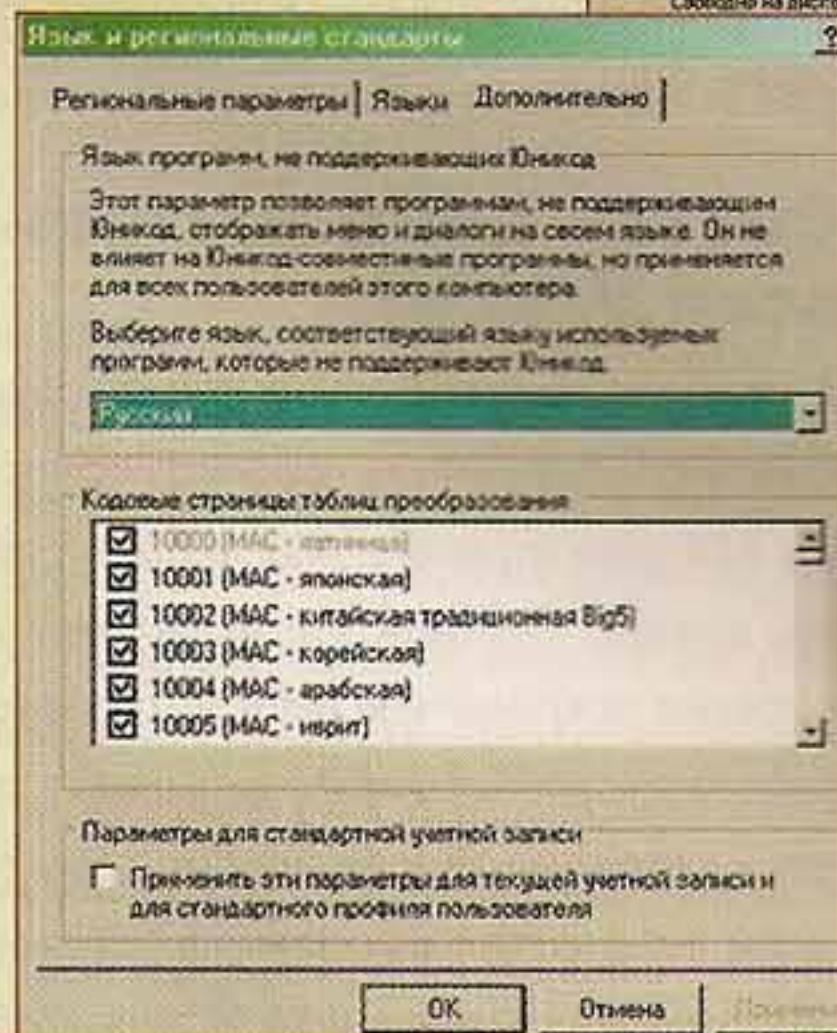
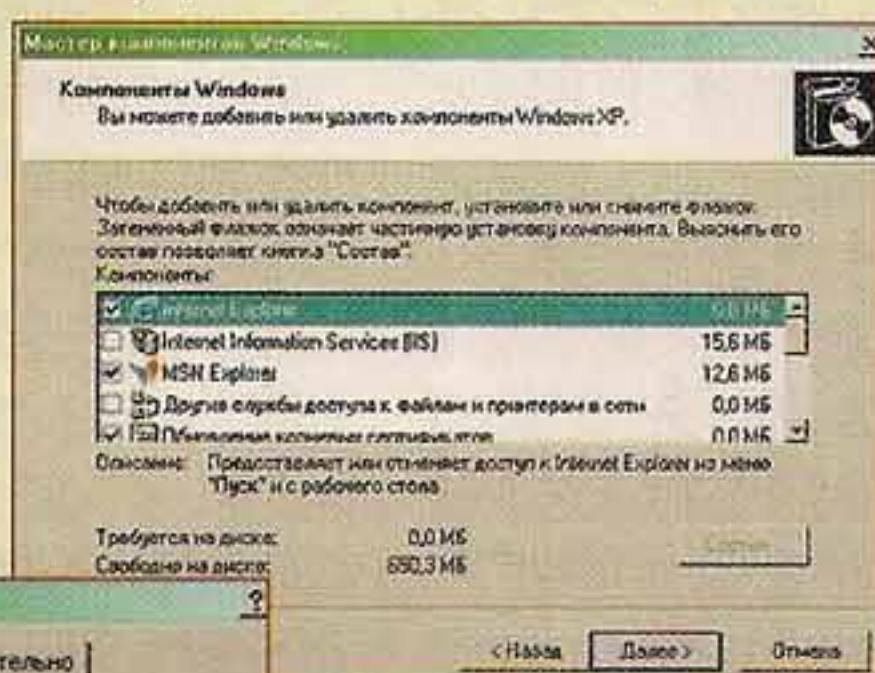
Но есть и более элегантное решение. Можно установить Windows 98 так, чтобы он не трогал загрузочную область. Если есть возможность, скопируй его дистрибутив на винчестер. Найди в дистрибутиве файл `msbatch.inf`, открой его в "Блокноте" и установи параметр `CleanBoot` в 0. Если такого файла нет, создай его и в нем пропиши:

```
[Setup]
CleanBoot=0
```

Теперь Windows не будет при установке затирать загрузочную область XP. Если по каким-то причинам ты не можешь переписать дистрибутив Windows, создай на жестком диске файл `msbatch.inf`, а устанавливать Windows будешь следующей командой: [путь к папке с дистрибутивом] \setup.exe [путь до файла конфигурации] \msbatch.inf.

! А вы знаете, что... !

...если в Windows 2000 или Windows XP в файле [путь к папке Windows] \INF \SYSOC.INF убрать все слова `HIDE`, то в списке меню Windows Components появятся скрытые системные утилиты и программы. Очень многие из них реально не нужны, поэтому вы без особых проблем сможете от них избавиться.



...если возникла проблема с кодировками (например, в некоторых программах вместо кириллицы отображается неведь что), зайдите на вкладку **Advanced** диалога **Regional and Language Options**, выберите в раскрывающемся списке "Русский" и поставьте галочки в абсолютно всех элементах нижнего списка. Теперь проблемы с кодировками должны исчезнуть.

У меня Mandrake Linux 8.1, и я забыл свой администраторский root-пароль! Теперь вот не могу войти в систему. Что делать?

М-да. Вся проблема в том, что Linux — это не Windows. Если ты забыл пароль, войти в систему практически невозможно. Придется тебе ее переустанавливать, но только если система была защищена как крепость. Если же все-таки не "как крепость", можно попробовать несколько обходных маневров. Твоя конечная цель — отредактировать файлы с паролями `/etc/passwd` или `/etc/shadow`. В некоторых случаях достаточно удалить все символы между первыми двумя двоеточиями. Как достучаться до этих файлов? Например, загрузись с компакт-диска, и вместо того, чтобы устанавливать систему, подключи уже существующий раздел Linux на винчестере. Теперь файлы с паролями можно отредактировать.

Иногда во время игры в некоторые особо требовательные к виду игры комп виснет, а экран покрывается синими, зелеными или фиолетовыми вертикальными полосами. Что это, и как его лечить? Если это важно, у меня Pentium 4 1,4 GHz, NONAME GeForce2, 256 Mb RAM.

Да у вас форменный перегрев, батенька! Такими артефактами, как правило, страдают неправильно разогнанные или изначально бракованные видеокарты.

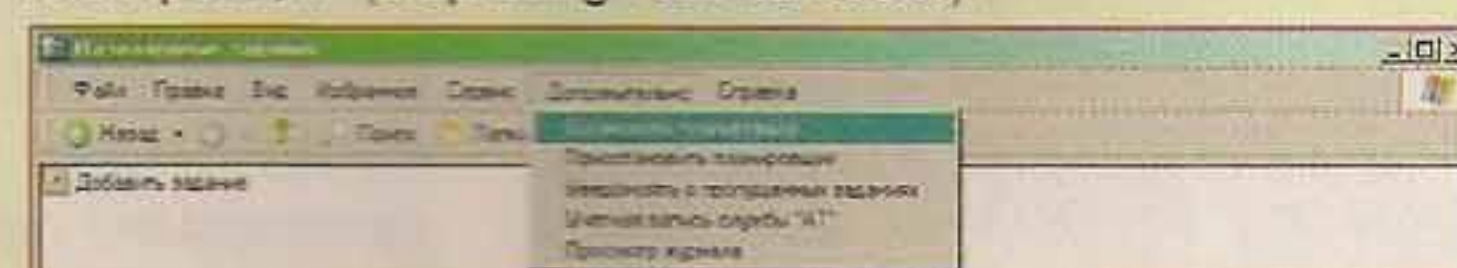
Вскрой корпус системного блока и внимательно изучи кулер на чипе и радиаторы на памяти видеокарты. Если видеокарта не самая мощная, радиаторов на микросхемах памяти может и не быть — в твоём GeForce2-случае это нормально, но не то чтобы очень хорошо.

Другими словами, борьбу с глюками стоит начинать именно с самостоятельной установки охлаждения на видеопамять. Открою страшную тайну: подходящие радиаторы продаются в любом приличном магазине радиотехники. Правда, на них не написано "специально для 3D-акселераторов". Просто в природе существует некое подмножество микросхем, по размерам похожих на микросхемы памяти. Не забудь на месте обзавестись хорошей термопастой (КПТ-8 или АЛСИЛ-3 — идеальный выбор). Перед тем как ставить радиаторы, хорошенько заземлись и размажь пасту по поверхности микросхемы ровным тонким (должно просвечивать!) слоем. Теперь ставь радиатор.

Также в качестве дополнительных мер предлагаю с помощью специальных программ-твикеров попробовать понизить частоту памяти. Тестируя систему на разных настройках и периодически проверяя пальцем нагрев видеокарты, можно добиться неплохих результатов.

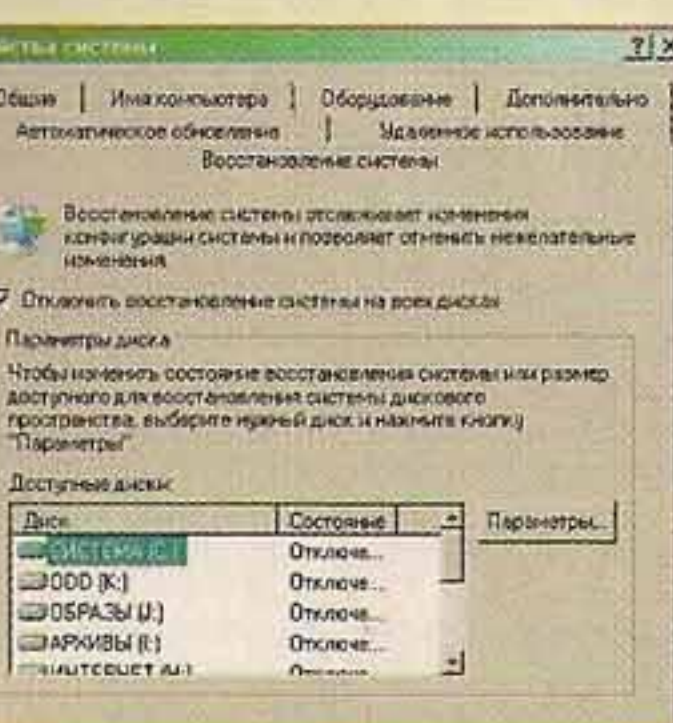
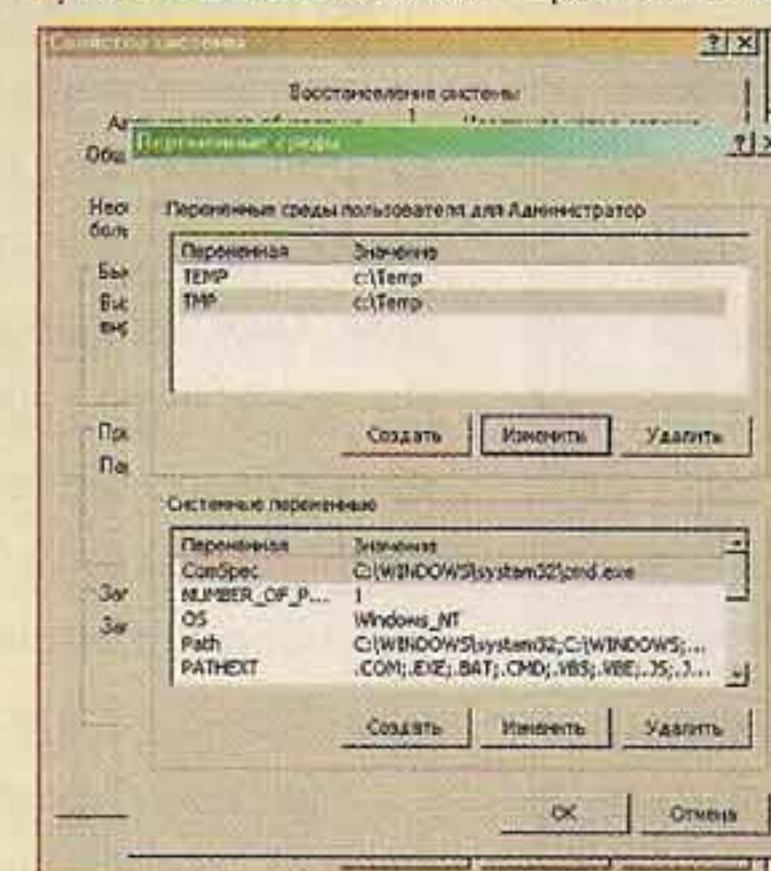
! А вы знаете, что... !

...в Windows XP по умолчанию иконка "Планировщик заданий" не показывается в трее. Однако это не значит, что он не работает. Работает, еще как, да и память дефицитную отъедает. А отключить его просто. Идите в панель управления (Control Panel), там заходите в "Назначенные задания" (Scheduled Tasks) и в меню "Дополнительно" (Advanced) кликайте по "Остановить планировщик" (Stop Using Task Scheduler).



...возможность восстановления системы отъедает на диске несколько сотен мегабайт, а толку от нее все равно мало. Как ее отключить? Да очень просто: в Control Panel в System Properties на вкладке System Restore снимите единственную галочку.

...если возникли проблемы с установкой программ в Windows XP, значит инсталлятор не может найти собственные временные файлы. Происходит это потому, что установщики старого типа не понимают путей с системными переменными. А исправить эту беду очень просто. Идите в System Properties (Свойства системы) на вкладку Advanced (что-то часто мы к ней в последнее время обращаемся), там кликайте по Environment Variables (Переменные среды) и для переменных Temp и Tmp вместо непонятного %USERPROFILE%\Local Settings\Temp установите нечто более конкретное, например C:\Temp. Теперь все будет работать.



ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Счастливы брак

Через Сеть крестят, принимают роды, благословляют. В Сети умирают и появляются на свет. Но что удивительного может быть в обычном, казалось бы, интернет-знакомстве? Каждый день сотни тысяч людей знакомятся на сайтах и в аське, встречаются, женятся... Но впервые за всю историю Сети в интернете познакомился монах **Альфонсо Верас** с монашкой **Лус Отойа**. И не только познакомился, но предложил ей руку и сердце, несмотря на то, что давал обет безбрачия. Монахиня, понятно, никакого обета не давала (по сану не полагается), поэтому тут же согласилась. Церковь, как только узна-



ла о проступке Вераса, поспешила лишить его сана священника. Но Альфонсо не сильно-то и огорчился. Взял в охапку Лус и отправился жить в другой город, где устроился на работу водителем фургона. Теперь вот развозит

по утрам овощи/фрукты и уже подумывает, как назвать первенца. Оба супруга по-прежнему активно путешествуют по интернету.

Тебя посадят, а ты не воруй...

Несколько лет назад в Уголовном Кодексе Российской Федерации появилась новая статья о "Создании вредоносных программ для ЭВМ". В Саратове состоялось первое слушание уголовного дела по этой статье. Некто господин Эрзяйкин был обвинен в создании программы, обнуляющей счетчик на... кассовых аппаратах. "Преступнику" дали год условно. Адвокаты Эрзяйкина потерпели крах — ведь всю защиту они строили на том, что термин "ЭВМ" неприменим к кассовым аппаратам. Суд счел доводы несостоятельными. Действительно. Электронная? Электронная. Вычислительная? Еще какая вычислительная. И уж конечно же — машина. Сейчас решение суда хотят обжаловать, но вряд ли обвинение будет снято, ведь в УК РФ нет точных указаний, что следует считать ЭВМ.

Жанровое безумие

Вы когда-нибудь слышали о таком жанре, как MMTRPS? Вот и я не слышал до недавней поры. Пока разработчики из **SharkByte Software** не помогли расшифровать. Оказывается, MMTRPS — это как **Massively Multiplayer Tactical Role-Playing**



Shooter, что переводится примерно как Массовый Многопользовательский Тактический Ролевой Боевик. С MMORPG мы, например, уже все знакомы, но представить себе массовый экшен довольно сложно. И сложно, похоже, не только нам — геймерам. Создается впечатление, что в **SharkByte** пока тоже толком не представляют, что такое же они создают. Иначе как объяснить то, что разработчики спрашивают совета по созданию игры у... простых геймеров. На официальном форуме.

И если геймплей пока еще не продуман, то с названием разработчики уже определились. MMTRPS будет называться **M.O.S. (Military Occupational Specialty** — проще говоря, Военное Дело). Если рассуждать логически, нам придется заниматься отстрелом неприятеля в огромном виртуальном мире, при этом развивая различные характеристики своего бойца. Других догадок у меня, если честно, нет. А разработчики молчат. Даже приблизительная дата выхода выглядит ну очень пугающе — четвертый квартал 2004 года. И это только для бета-версии!

Секс, наркотики, интернет

Многие самоубийцы сводят счеты с жизнью на глазах у целой толпы людей. Прыгают среди бела дня с Эйфелевой башни, поджигают себя на Монмартре среди пешеходов, пускают пулю в висок, стоя на мосту "Золотые Ворота", когда мимо проносятся тысячи машин. **Бренден Велас** — житель города Феникс (Аризона, США) — избрал, пожалуй, самый нестандартный способ прилюдно покончить с собой. Он принял наркотики, сидя перед подключенной к интернету веб-камерой, транслирующей изображение на один из любимых сайтов Брендена. Принял заведомо смертельную дозу. Несколько сотен пользователей наблюдали смерть юного (всего-то 20 лет) наркомана на экранах своих мониторов.

Брат погибшего — **Рич Велас** — сразу после происшествия подал в суд на владельцев сайта, через который велась трансляция, за то, что те

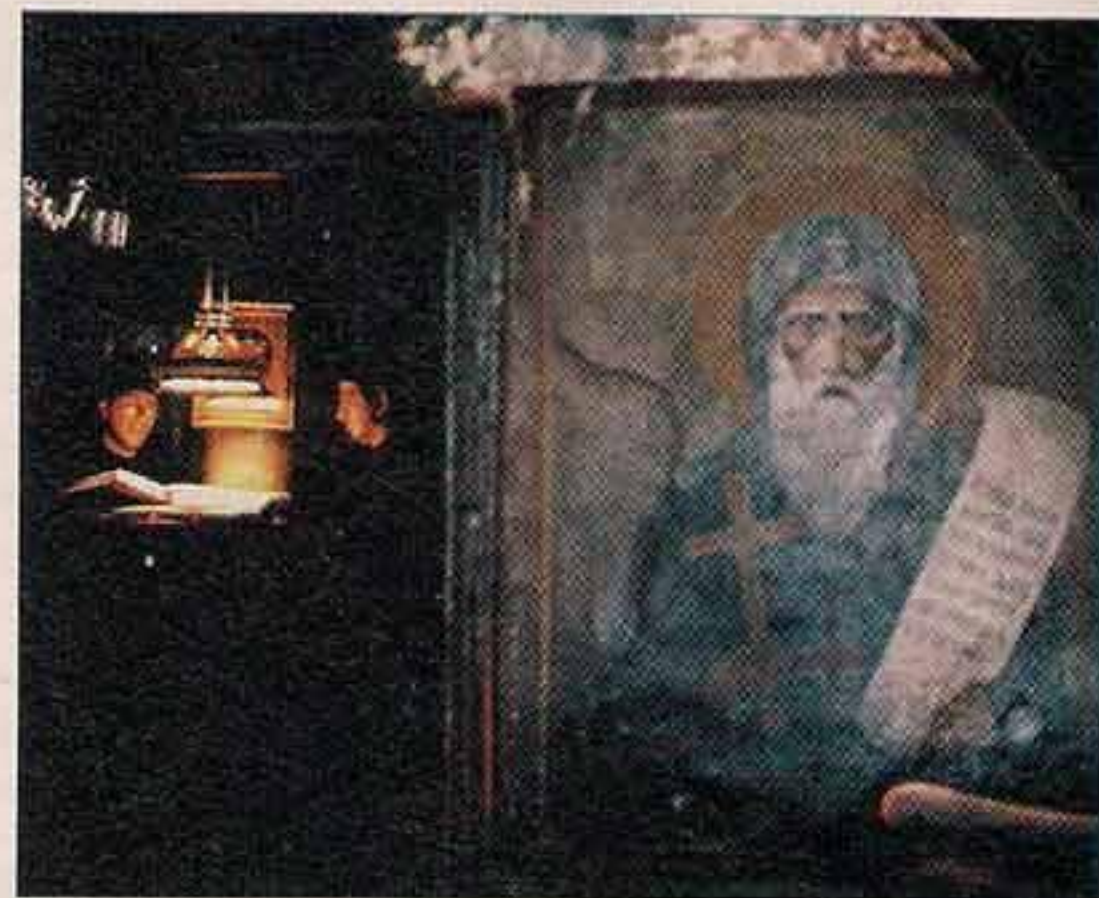
допустили подобную веб-передачу. А также на посетителей ресурса, обвинив последних в том, что это с их "подначки" на форуме Брендена решил расстаться с жизнью. Следствие ведется, но, судя по всему, Ричу не выиграть дело. Понести ответственность за трансляцию через сайт запрещенного к показу видеоряда может только тот, кто производит показ, — а он, как вы понимаете, уже никакой ответственности не понесет. Среди же высказываний на форумах нет ни одного, содержащего прямое подстрекательство к самоубийству.

Хакерская глубинка

Все привыкли, что хакеры орудуют в крупных городах. Чуть ли не каждый месяц мы сообщаем, что компьютерных хулиганов арестовывают то в Вашингтоне, то в Нью-Йорке, то в Сингапуре, Москве или Питере. Но хакеры есть и в глубинке. В конце марта милиция Ивановской области арестовала пятерых хакеров, промышлявших кражей паролей у простых пользователей. Хакеры успели "промотать" более пятисот интернет-часов, оплаченных законопослушными гражданами, прежде чем были схвачены доблестными стражами порядка и водворены в камеру предварительного заключения. Сейчас юные (самому старшему не исполнилось и двадцати лет) взломщики ожидают решения суда.

Святой покровитель всея WWW

В религии принято любому серьезному мероприятию определять своего покровителя. Чтобы все шло гладко — так сказать, под контролем свыше. Римская Церковь решила выбрать такого покровителя и для интернета. Зайдя на сайт www.santiebeati.it, вы можете поучаствовать в сетевом голосовании на тему того, кто из, если можно так выразиться, претендентов станет святым покровителем Всемирной паутины. Пока с большим отрывом лидируют Исидор Севильский — составитель первой в мире энциклопедии, Архангел Гавриил и Клара Ассиз-



кая, известная тем, что к ней многократно являлись ангелы, извещавшие о том, что наступит в скором будущем. Итоги голосования будут переданы в Ватикан, где и будет окончательно определен покровитель интернета.

Хакером больше, хакером меньше

Еще одно "хакерское" судебное разбирательство, изрядно раздутое журналистами, началось в Нью-Йорке. Обвиняемый — Олег Зезев, уроженец Алма-Аты, прошелся "сканером" по сайту крупной коммерческой компании, принадлежащей Майклу Блумбергу, обнаружил на сервере изрядное количество дыр и обратился к владельцу с предложением дырочки эти подлатать. За нехитрую работу хакер запросил ни много ни мало — \$200000. В случае несогласия Зезев пригрозил обнародовать информацию об имеющихся пробоинах в системе.

Блумбергу цифра показалась явно завышенной, и он, не мешкая, обратился в полицию. Была организована и проведена "антихакерская" операция, в результате которой товарищ Блумберг остался при своих деньгах и дырах в сервере, а хакер, прилетевший за вознаграждением в Лондон, оказался за решеткой, где в настоящий момент и дожидается решения суда. Последнее заседание, на котором будет вынесен приговор, должно состояться в конце весны.

Мышь — источник болезни!

Вы много времени проводите в интернете и посещаете множество сайтов? Тогда вы наверняка по несколько часов в день не выпускаете из рук мышь. И кликаете, кликаете, кликаете... Ученые из Копенгагена, работающие в Национальном институте профессиональных заболеваний, провели ряд исследований и утверждают, что, если вы пользуетесь "грызуном" больше тридцати часов в неделю, то, скорее всего, у вас скоро заболит кисть, потом плечо, потом шея, а потом и... Куда боль перекинется дальше, ученые не сообщают, но настоятельно рекомендуют сократить время контакта конечности с мышью. Отлично понимая, что настоящего интернетчика от Сети за уши не оттянешь, они предлагают изучить побольше горячих клавиш — и в тех случаях, где вы раньше пользовались мышкой, пользоваться клавиатурой. О том, что от частого стучания по клавише могут развиваться различные заболевания пальцев, — по сообщению уже калифорнийских ученых, — ученые из Копенгагена благоразумно умалчивают.

За мобильником в... очко

Так уж получилось, что новости, связанные с мобильной телефонией, мы обычно публикуем в разделе "Интернет". Пишем только о самом интересном и необычном. Но сегодняшняя новость способна затмить по необычности все ранее опубликованные.

Некто Дара Муабела — студентка момбасинского (есть такой город в Кении) университета — танцевала в одном из клубов, когда ей понадобилось посетить уборную. И вот, когда юная леди справляла не то малую, не то большую нужду (в отчете органов правопорядка не уточняется), она по случайности уронила свой мобильник прямо в... правильно, унитаз. Видимо, телефон весьма дорог мисс Муабел — иначе зачем бы ей назначать награду в тысячу кенийских шиллингов тому, кто сможет выудить ее "трубку" из сортира? К слову, среднестатистический кениец зарабатывает

в месяц порядка пятидесяти-ста шиллингов, так что студентка предложила за мобильник чуть ли не целое состояние. Тут еще раз следует оговориться и рассказать, что из себя представляют кенийские, уж простите, сортиры. Централизованного снабжения водой клубных сортиров в Кении не предусмотрено, поэтому каждый владелец заведения выкапывает неподалеку от здания большую яму, надстраивает над ней деревянный сарайчик, в полу которого аккуратно высверливается два-три очка, на которых устанавливаются унитазы. Все выглядит как в лучших домах, но структура, так сказать, сугубо деревенская.

Теперь вы себе представляете, что достать мобильник из сортира в данном случае означало не просто запустить руку в унитаз... Нужно было залезть в выгребную яму и порыться там хорошенько в продуктах жизнедеятельности посетителей клуба. Несмотря на то, что работенка предстояла грязная в прямом смысле слова, желающих набралось множество. Кинули жребий. "Счастье" выпало Пэтрику Лохака — тридцатилетнему специалисту по электронике. Пэтрик попросил у хозяина клуба инструменты, быстро отвинтил унитаз от пола, закрепил на бачке веревку и по ней спустился в жерло очка. Приблизительно полчаса все ожидали его появления с мобильником, но Пэтрика не было. На крики в очко он не отзывался.

Тогда в зловонную яму решил спуститься следующий "счастливчик" — Кевин Вэмбуа. Он не стал лезть по веревке, а опустил в очко узкую лестницу, наподобие стремянки, и слез по ней. Его ждали минут двадцать, но Кевин так и не появился. Тогда за двумя смельчаками отважился спуститься Джон Соло, но на лестнице он поскользнулся и рухнул вниз. Все услышали всплеск... наступила тишина.

Хозяин, поняв, что происходит что-то неладное, вызвал полицию. Когда машина с мигалками подъехала к сортиру клуба, в очко, желая заработать тысячу шиллингов, собирался нырять

еще один "джентльмен удачи". Комиссар полиции сумел отговорить жадного до денег кенийца не совершать столь смелого поступка и вызвал спасателей. Когда, облачившись в противогазы и защитные костюмы, спасатели спустились в яму, они нашли там три трупа. Трое мужчин задохнулись от ядовитых туалетных испарений...

Вот такая почти фантастическая история. О том, что стало с мобильником и нашли ли его спасатели, официальные источники информации умалчивают.

Живые мертвецы — мертвые живцы

Забавный случай произошел в компьютерной сети медицинского центра Пресвятой Марии в штате Мичиган. Во время перекачки информации с сервера на компьютеры отдела, занимающегося финансами, произошел сбой в работе системы. В результате восемь тысяч человек, проходивших лечение в больнице в 2002 году, получили по почте счета, где было указано, что они мертвы, и им требуется оплатить ритуальные услуги. ■

www.1soft.ru

интернет-магазин

Более 1100 лицензионных CD!
Подробные описания!



МУЛЬТИМЕДИА



ФИЛЬМЫ MPEG4



доставка по России

www.1soft.ru

СЕДЬМОЕ РОЖДЕНИЕ “ОПЕРЫ”

После череды многочисленных бет на свет появилась очередная версия одного из самых популярных после Internet Explorer интернет-браузеров — Opera 7.0. Разработчики обещали нам “прорыв”. Давайте разберемся, получилось ли у них осуществить задуманное.

Первый взгляд, он трудный самый

Еще прошлым летом разработчики Opera заявляли, что к седьмой версии программа уменьшится в размере и станет работать быстрее. Облегчить дистрибутив так и не удалось: 3,5Мб седьмой версии против 3,4 шестой (это без поддержки Java, с поддержкой — каждая версия на 10Мб больше). Компания Opera Software продвигала свой продукт в массы под лозунгом “The fastest browser on Earth” (“Самый быстрый браузер на Земле”). Шестая версия на момент выхода действительно была самым быстрым интернет-браузером. Но с тех пор прошло немало времени, конкуренты без дела не сидели, и в седьмой версии Opera должна была взять новую планку скорости. Бета-версии представления об этом приросте не давали.

Релиз развеял все сомнения — Opera опять впереди планеты всей. Победу в гонке по скорости обработки трафика обеспечил новый движок. Он позволяет значительно увеличить скорость отображения веб-страниц за счет четкой последовательности обработки html-элементов. Сначала загружаются текст и таблицы, а лишь затем картинки, flash-анимация и звуки. Поэтому изучать страницу можно задолго до ее полной загрузки. Пока вы читаете текст, подгружается все остальное.

Интерфейс также претерпел существенные изменения. Не по структуре, но по графике. Объемные иконки, спецэффекты при наведении мыши. Opera теперь выглядит именно так, как и подобает “лучшему интернет-браузеру”. Шестая версия отличалась некоторой аскетичностью оформления, что отпугивала массового пользователя. Opera 7.0 — красива. При этом нагромождения различных кнопочек в меню нет. Все красоты на своих местах.



▲ Новые иконки со спецэффектами.

Появилась новая панель — HotList (см. скриншот). Теперь в одном окне собраны: download-менеджер, закладки, история, контакты и почта. Пользоваться — очень удобно. В окне Links (Ссылки) отображается список всех ссылок на активной странице. Для каждого вида ссылок (на гипертекстовую страницу, архив, exe-файлы) предусмотрен соответствующий значок.



▲ Download-менеджер, закладки, история, контакты, почта — 5 in 1.

Стандартные стили претерпели серьезные изменения. Раньше их было всего два: пользовательский и авторский. Теперь — двенадцать(!): эмуляция текстового браузера, контрастные черно-белый и бело-черный, отображение границ ячеек таблиц... То, что стили имеются — хорошо, но пользоваться ими будут, скорее всего, только веб-дизайнеры для проверки правильности отображения сайтов. Простому пользователю прибегать к смене стиля чаще всего незачем. А вот возможность свободно перетаскивать панели порадует всех. Любую панельку теперь можно перемещать по экрану мышкой.

Если в Opera 7 перетаскивать закладку открытого окна на панель задач, откроется своего рода мини-браузер. Однооконный, но очень удобный.

Еще одна новинка — менеджер паролей. Поклонникам Internet Explorer эта функция знакома. Она позволяет запоминать связки “логин-пароль” для последующей быстрой вставки. Очень полезно для забывчивых любителей длинных паролей. Достаточно в окне с полем для ввода логина и пароля нажать Ctrl+Enter. Для одного сайта может быть несколько паролей.

Для любителей красот в Opera 7 реализована смена цветовых схем. Это значит, что любой “шкурке” можно задать уникальный цвет. Надоел синий — выставьте красный, или зеленый, или желтый... Палитра большая.

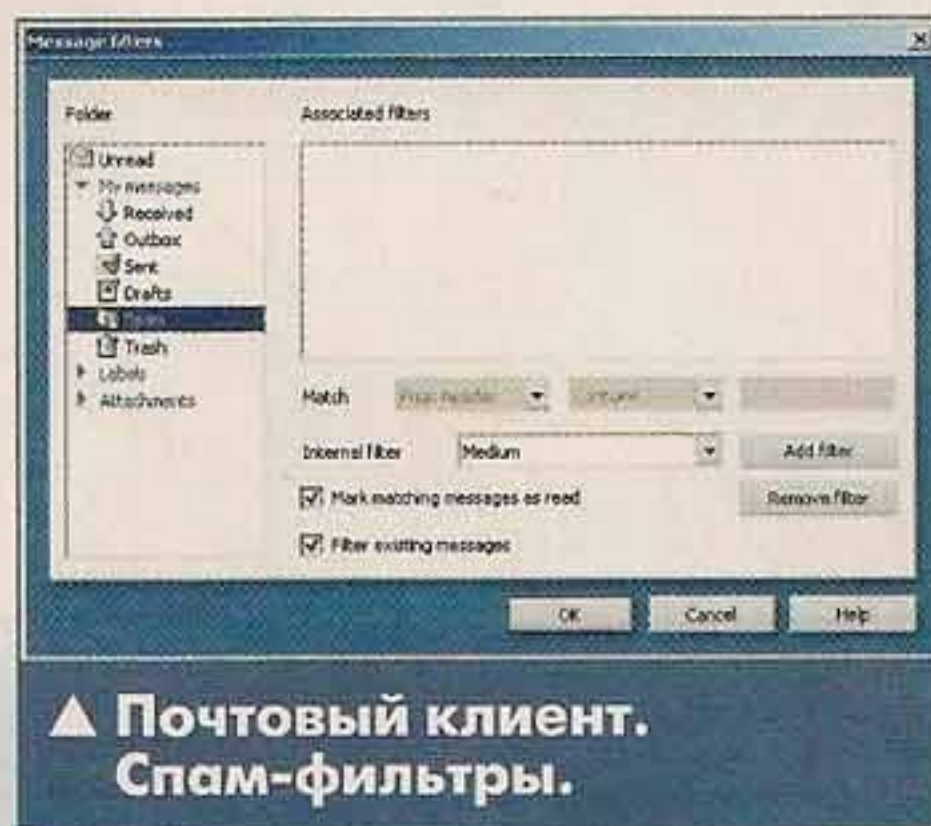
Изменения коснулись и встроенных утилит. Icq-подобный клиент был безжалостно удален. Это и понятно — им мало кто пользовался. Зато существенно доработали почтовый

клиент (теперь он называется M2). До The Bat! он, конечно, не дотягивает, но если вам нужно просто отправлять/принимать письма — очень удобен и содержит фильтры против спама. Поддержка POP3, IMAP, SMTP прилагается. Доведен до ума news-ридер, все функции разложены по полочкам.



▲ Мини-браузер. Однооконный, но функциональный.

Улучшена работа с кодировками. Все проблемы с распознаванием нестандартных форматов канули в лету. Если шестая версия программы иногда некорректно отображала русскоязычные странички, то седьмая таких ошибок не допускает.



▲ Почтовый клиент. Спам-фильтры.

Со слов разработчиков, в седьмой версии браузера реализована поддержка HTML 4.01, CSS2, WML 1.3/2.0. Проверить это довольно сложно, пока технологии не станут массовыми. А для этого придется еще подождать с полгода. На веру принимаем и слова о поддержке DHTML. Однако главную фишку MS Internet Explorer — ActiveX — «Опера» не поддерживает. Впрочем, рядовому пользователю она не очень-то и нужна.

Пару ложечек дегтя, пожалуйста

После описания нововведений вам могло показаться, что Opera — чуть ли не идеальный браузер. Это не совсем так. В интерфейс внесен ряд изменений, которые некоторым пользователям

могут не понравиться. Особенно тем, кто привык к интерфейсу шестой версии программы. Ввернутые окна теперь оформлены в виде закладок, а кнопки навигации увеличены чуть ли не в два раза. Это при том, что и в Opera 6 они были немаленькими. Можно, конечно, поменять скин, но ведь оценивают программу обычно по базовой комплектации. Впрочем, в комплект поставки включен скин, полностью имитирующий шестую «Оперу».

Это для тех, кому трудно расстаться с привычками.

Еще один серьезный баг — загрузка flash-роликов в режиме Без картинок. То есть сам

ролик грузится, время тратится, трафик отъедает заветные рубли, а мульт в итоге не показывается, потому что flash рассматривается браузером как картинка. Что интересно, в шестой версии подобной ошибки не было.

У Opera 7 есть проблемы с сохранением страниц на жесткий диск. Во-первых, все опять сгружается в одну кучу. Тут «оперовцам» стоило бы поучиться у разработчиков MS Internet Explorer, которые давно научились сортировать файлы по директориям. Во-вторых, проблема с кодировками, которая для окна отображения была решена, появилась теперь в опции сохранения. При сохранении русский текст на некоторых страницах иногда преобразовывается в многочисленные знаки вопроса.

Несмотря на то, что список поддерживаемых браузером поисковиков значительно расширили, добавлять свои прежние нельзя.

Есть и другие недочеты, но они не так существенны. И самое главное, их значительно меньше, чем в других интернет-браузерах.

Opera 7 — отличный продукт. Быстрый, удобный, надежный и стабильный, достаточно «легкий» (3,2 Мб без Java, и 12,6 с Java) и главное — с большим потенциалом. А значит, нас ждут еще Opera 8, 9, 10... ■

Opera на нашем компактe

Полную английскую версию Opera 7.0 с поддержкой Java вы можете взять с компактa второго номера «Мании» за этот год. Как только выйдет русская версия интернет-браузера, мы обязательно разместим ее на наш ем диске.

Скрижали истории

Первая версия браузера Opera была создана программистами Opera Software в далеком 1994 году. Opera разрабатывалась для внутреннего использования в норвежской телекоммуникационной компании Telenor и была недоступна простым пользователям. Локальный успех побудил разработчиков создать полноценный интернет-браузер. Задача была поставлена четко — разработать быструю, легкую и не требовательную к ресурсам утилиту. Сказано — сделано. Но до первого релиза прошло почти два года.

В 1996 году на суд пользователей были вынесены первые беты «поколения 2.x». Еще довольно сырые, они по своему виду напоминали все что угодно, только не браузер (сказывалось некоммерческое прошлое). Отсутствие поддержки JavaScript и CSS1 в финальном релизе 2.1 явно играло не на пользу. Тем не менее, начало можно было считать удачным. Распространялась Opera 2.1 в виде 90-дневной shareware-версии.

Через год разработчики запустили в вольное плавание третью версию браузера. Работа была проделана нешуточная. Теперь Opera поддерживала JavaScript (криво... но сам факт!), SSL, и даже стало возможно прикрутить через плагины Java. Полной поддержки CSS1 немногочисленные пользователи так и не дождались. Что касается скорости работы, то на тот момент «Оперу» обгонял практически любой браузер (даже архаичный Mosaic). Но по сравне-

нию с версией 2.1 прогресс был очевиден.

Opera 4.0 общественность ждала два с половиной года. На новый релиз были возложены надежды тысяч пользователей. И в марте 2000 года Opera 4.0 с префиксом «beta» увидела свет. Сразу стало ясно, что свершилась маленькая революция в мире интернет-браузеров. Полная поддержка CSS1, частичная — CSS2, HTML 4.0 (полностью), XML и, о чудо, WML! Именно с релиза этой версии началась повальная Оператизация интернета.

Большой успех встретила в России следующая версия — 5.0. Эта версия во многом была, что называется, переходной. Яркий тому пример — баннеры. Появились они именно в Opera 5.0. До этого все ограничивалось 60-90-дневным trail'ом. Разработчики поместили в браузер isq-клиент. Дополнение оказалось неудачным. А среди полезных нововведений стоит отметить «встроенный поиск». Добавлять свои поисковики было нельзя. Но стандартного набора было достаточно. Начиная с этой версии (а точнее с 5.02) Opera стала «русской»! С сайта www.opera.com можно было скачать



▲ www.igromania.ru в интернет-браузере Opera 3.00.

официальную русскую версию. Для ценителей красоты эпохальной стала версия 5.10. Впервые была добавлена поддержка скинов.

Шестой версии пользователи ждали 5 месяцев. На этот раз революции не произошло. Новшества касались в основном интерфейса. Большая свобода в перемещении панелей, SDI-режим и так далее. Была решена проблема с распознаванием «русских» кодировок (но не полностью). Для предыдущих версий был необходим патч. А назойливый баннер по-прежнему транжирит ресурсы и трафик. Скорость загрузки, пожалуй, оправдывала лозунг «The fastest browser on Earth». Хотя до сих пор ведутся споры насчет справедливости сего утверждения.

В конце января 2003 года состоялся релиз седьмой версии «Оперы».

Dr. Virbuk (virbuk@igromania.ru)

Создание сети в домашних условиях ДОМАШНЯЯ ПАУТИНА

Рано или поздно у каждого пользователя появляется идея создать локальную сеть (LAN — Local Area Network). Чаще всего — для сетевых баталий с двумя-тремя друзьями, живущими неподалеку. Но немногие знают о подводных камнях, подстерегающих смелого рыбака. Как же все-таки эту идею осуществить, и какие дополнительные преимущества дает использование локальной сети?..

Зачем?

Безусловным достоинством локальных сетей является возможность совместно использовать сетевые ресурсы. Вы можете заметно сэкономить дисковое пространство своей машины. Можно сэкономить также деньги и облегчить себе жизнь, совместно используя общие аппаратные ресурсы — приводы DVD-ROM, CD-RW, а

также принтеры, сканеры, модемы... Как уже было сказано, через сеть можно играть. Но и это еще не все. Можно осуществлять совместный доступ в интернет. Если у одного из ваших соседей есть выделенный канал, то вы можете также использовать его — при установке программы Proxy Server (WinProxy, WinGate и др.) один выделенный канал обеспечит доступ в интернет с нескольких компьютеров.

Эта статья описывает две конкретные ситуации: необходимо соединить два либо три компьютера в одной квартире или же — в соседних.

По этой же схеме можно одновременно объединять до 5-10 машин.

Итак, вот что нам понадобится для объединения нескольких компьютеров в сеть.



▲ Соединение трех компьютеров витой парой.

Железо

Сетевая карта

Сетевая карта (NIC — Network Interface Card), или сетевой адаптер — это плата расширения, которая устанавливается в один из свободных разъемов материнской платы. Кстати, в специализированных компьютерных салонах можно купить целые наборы для создания домашней сети. В них входят сетевые адаптеры, кабели, коннекторы, а также подробная инструкция на тему того, что со всем этим делать.

Существуют и материнские платы с уже интегрированными сетевыми картами. Специально для ноутбуков разработаны миниатюрные сетевые адаптеры стандарта PCMCIA (PC Card), которые можно устанавливать в специальные гнезда, не выключая компьютер.

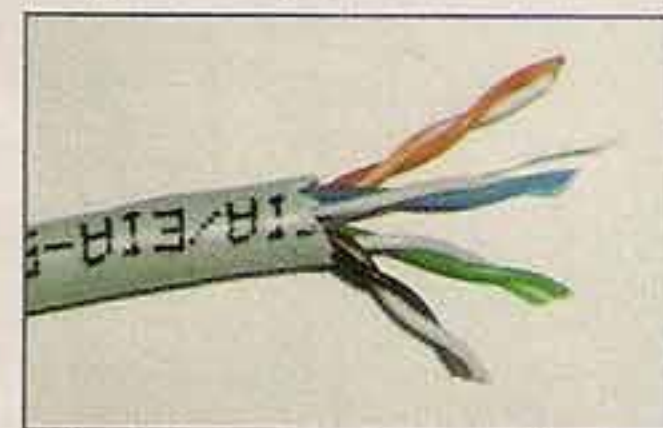
С появлением шины USB увидели свет внешние сетевые адаптеры, разработанные специально для нее.

Кабели

Есть два наиболее подходящих типа кабелей для домашней сети по технологии Ethernet — это витая пара и коаксиальный кабель (он же коаксиал).

Витая пара состоит из пар проводов, закрученных друг вокруг друга и одновременно вокруг других пар (очень сложная система — если раскрутить эти пары, кабель будет неработоспособен). Для наших задач вполне подойдет неэкранированный вариант витой пары — UTP (Unshielded Twisted Pair). Простейшей разновидностью такого кабеля является обычный телефонный провод. Оптимальным выбором для дома будет витая пара пятой категории (скажите об этом продавцу, когда будете покупать кабель), по которой можно передавать данные на скорости до 100 Мбит/с (в случае поддержки такой скорости вашим сетевым адаптером). Даже если вы купите сетевые адаптеры со скоростью передачи 10 Мбит/с, это создаст запас для возможных апгрейдов в будущем — тем более что разница в цене между кабелями третьей (до 10 Мбит/с) и пятой категорий незначительна.

Если же вы предпочтете коаксиал, то наилучшим выбором для дома будет тонкий коаксиальный кабель (Thinnet). Внешне он напоминает кабель телевизионной антенны. Однако для сетевых подключений антенный кабель не подходит. Наиболее широко



Цены, цены...

Чтобы вы сразу могли прикинуть стоимость сети, приводим цены на сетевое оборудование.

Сеть на витой паре

Пункт	Цена
Сетевая карта 100 Мбит/с	~\$20
Один метр UTP-кабеля 5 категории	~\$0,30
Коннектор RJ-45	~\$0,30
Хаб 100 Мбит/с на 5 портов	~\$35

Сеть на коаксиальном кабеле

Пункт	Цена
Сетевая карта	~\$20
Один метр кабеля	~\$0,30
BNC коннектор	~\$0,80
T-коннектор	~\$0,80
I-коннектор	~\$0,80
Терминатор	~\$0,80

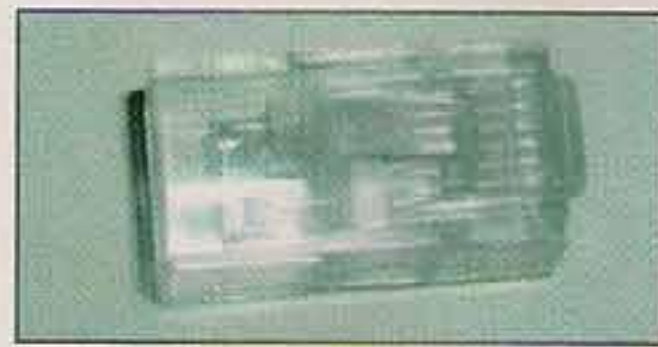
применяемым коаксиальным кабелем для сетей является RG-58, имеющий сопротивление 50 Ом.

При определении требуемой протяженности кабеля стоит сделать запас по длине на возможные перестановки компьютера и перемещение мебели в квартире.

Коннекторы



Выбор коннекторов определяется выбранным типом сетевого кабеля. При использовании витой пары понадобятся 8-контактные коннекторы RJ-45, внешне похожие на телефонные. Для соединения двух компьютеров нужно два коннектора (лучше приобрести 3-4 штуки, так как обжать кабель с первого раза у вас наверняка не получится), а для трех компьютеров — 6 штук (по тем же причинам лучше купить 8).



Если вы выбрали коаксиальный кабель, то на каждую сетевую карту понадобится по одному T-коннектору (обычно он идет в комплекте с сетевой картой). На сам кабель необходимо приобрести два (для соединения трех компьютеров — четы-

ре) байонетных разъема BNC (например, типа CP-50). И, наконец, потребуется два 50-омных терминатора, предназначенных для погашения сигнала на конце кабеля и надеваемых на свободные концы T-коннекторов сетевых карт.



Хаб

Если при соединении более чем двух компьютеров вы решите использовать витую пару, то вам потребуется **хаб (hub)**. Это небольшое устройство с портами для подключения сетевых кабелей от всех компьютеров. Один конец каждого кабеля соединяется с сетевой картой компьютера, а другой с хабом.

Обжимной инструмент

Чтобы закрепить коннекторы на кабеле, потребуется специальный **обжимной инструмент**. Если вы не занимаетесь и не собираетесь заниматься наладкой сетей постоянно, то нет смысла покупать его, а стоит попытаться найти его через друзей и знакомых для этой разовой операции.

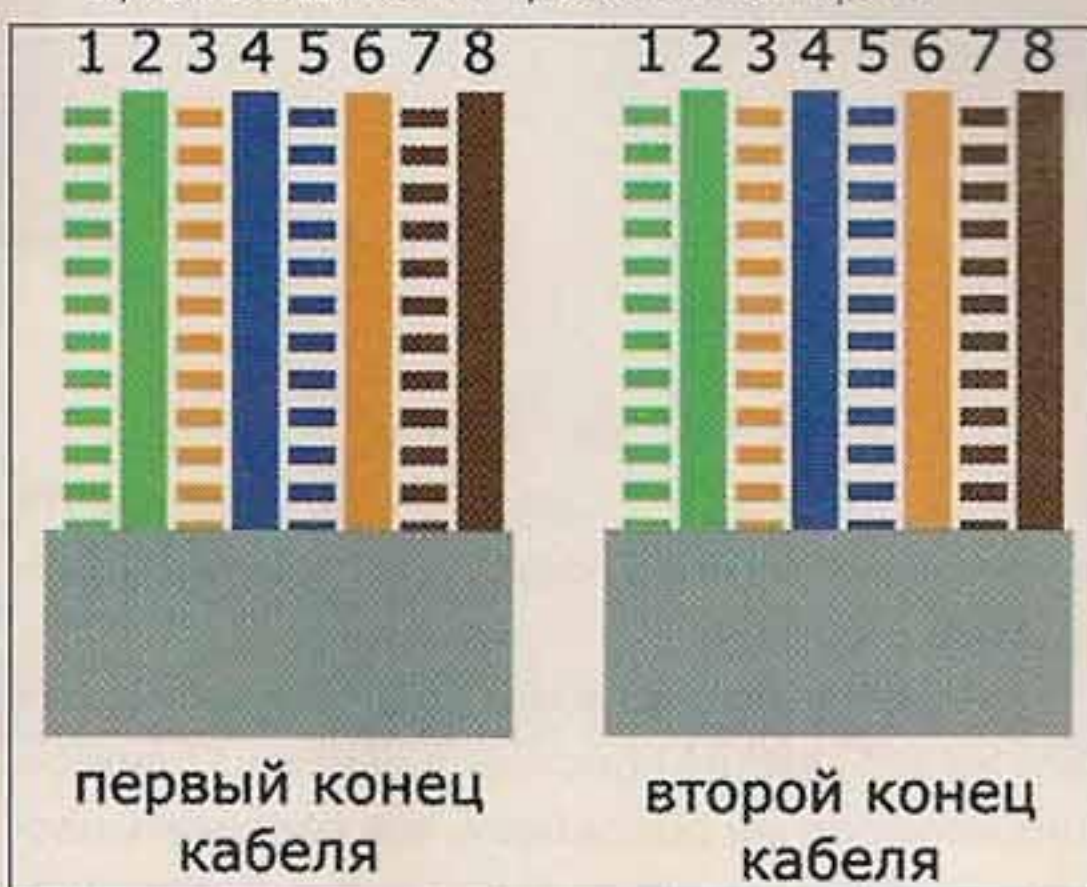
Монтаж

После того, как вы приобрели все необходимые компоненты для создания сети, можно переходить к сборке. Для витой пары необходимо удалить изоляцию с кабеля на длину 12,5 мм, не трогая при этом изоляции проводов и самих проводов. Сделать это можно с помощью того же обжимного инструмента (на нем есть специальное приспособление). Затем провода расплетаются по схеме:

а) для соединения двух компьютеров:

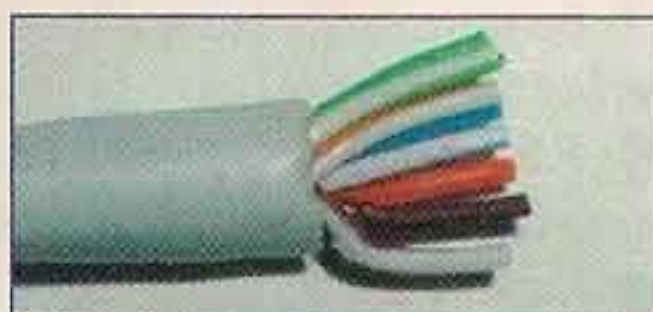


б) для соединения трех компьютеров:



Должно получиться что-то подобное:

Вслед за этим вилка, повернутая контактами к себе, аккуратно до упора надвигает-



Сравнение кабелей

Характеристика	Тонкий коаксиальный кабель	Витая пара
Стоимость	Дороже витой пары	Самый дешевый
Максимальная длина кабеля	185 м (около 607 футов)	100 м (около 328 футов)
Скорость передачи	10 Мбит/с	4-100 Мбит/с
Гибкость	Довольно гибкий	Самый гибкий
Простота установки	Прост в установке	Очень прост в установке; может быть установлен при строительстве
Подверженность помехам	Хорошая защита от помех	Подвержен помехам
Особые свойства	Электронные компоненты дешевле, чем у витой пары	Очень простой обжим
Общая оценка при домашнем применении	3/5	5/5

ся на провода. Коннектор вставляется в специальное гнездо в обжимном инструменте и обжимается. Для обжатия нужно приложить значительную физическую силу. Ясно слышимый щелчок сообщает о том, что ножки разъема прорезали изоляцию проводов, обеспечивая электрический контакт, а фиксатор теперь закрепляет сами провода.

В случае отсутствия обжимного инструмента можно провести монтаж коннекторов RJ-45 с помощью тонкой отвертки, выполняя операцию последовательно по элементам. Но действия в этом случае требуют навыков и осторожности, и вряд ли это можно порекомендовать неподготовленным людям (есть фирмы, где можно приобрести уже готовые кабели по вашим размерам и в соответствии с вашей схемой подключения).

В случае использования коаксиального кабеля производится удаление участка внешней изоляции, экранирующей оплетки, и внутренней изоляции:



Это можно сделать специальным ножом в обжимном инструменте. После этого

на центральную жилу надевается центральный контактный наконечник и обжимается инструментом. Затем надевается обжимная гильза, и кабель помещается в корпус коннектора. Следующий шаг — надевание на корпус разъема гильзы, закрывающего участок внешней изоляции и охватывающего оплетку. После этого гильза обжимается инструментом. Существует и разборный вариант BNC-коннекторов.

К концу данного этапа мы должны изготовить либо 1 отрезок витой пары (при соединении двух компьютеров витой парой), либо 3 отрезка витой пары (три компьютера с витой парой); либо 1 отрезок коаксиального кабеля (два компьютера с коаксиальным кабелем), либо 2 отрезка коаксиального кабеля (три компьютера с коаксиальным кабелем).

При прокладке кабелей следует размещать их так, чтобы они не мешались под ногами и были по возможности защищены от возможных механических повреждений и воздействий электромагнитных полей.

Сборка сети

Сперва нужно установить сетевые карты. Это под силу любому человеку, который способен держать в руках отвертку. Если у вас корпус со съемными боковинами, то нужно открутить винты левой боковины (левая с лицевой стороны) и снять ее. Или же все винты с задней стороны системного блока по периметру, если корпус у вас старый

(формата AT). Найдите свободный PCI-разъем (если вы купили PCI-сетевую карту). Разъемы PCI по стандарту должны быть белого цвета. Перед установкой платы необходимо снять заглушку с задней стенки (открутить или выломать, аккуратно раскачивая ее). Затем устанавливаем карту в разъем и закрываем корпус в обратном порядке.

Включаем компьютер. Должен появиться мастер установки оборудования (в WinXP возможна самостоятельная установка, если ваша модель сетевой карты достаточно распространена). Вставьте дискету или компакт с драйверами сетевой карты и укажите мастеру путь к ним. Возможно, потребуется дистрибутив Windows.

Затем необходимо подключить кабели. Подсоединение витой пары с коннектором RJ-45 практически ничем не отличается от подключения телефонного шнура к модему. Один конец

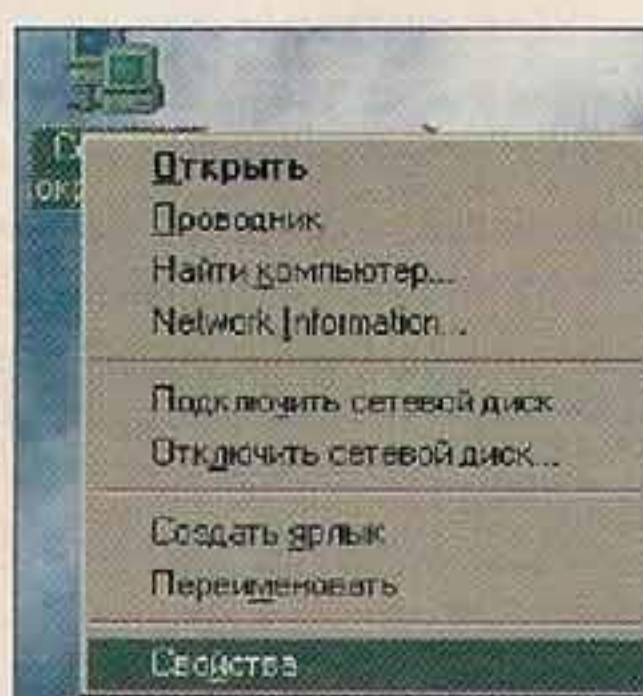
кабеля вставляется в порт сетевой карты одного компьютера, а второй — в порт сетевой карты второго компьютера. Если же объединяем три компьютера, необходимо последовательно один конец кабеля подключать к сетевым картам, а второй — к хабу.

Если же подсоединяем коаксиальный кабель, то соединяем BNC-коннекторы с T-коннекторами, поворачивая BNC-коннектор по часовой стрелке. А затем на свободные концы T-коннекторов надеваются терминаторы.

Осталось лишь настроить Windows. Так как настройка Windows 9x отличается от настройки Windows 2000/XP, рассмотрим их отдельно.

Настройка Windows 9x (Win98, Me)

После установки сетевой карты на desktopе Windows должна появиться иконка "Сетевое окружение". Щелкаем правой кнопкой мыши по этой иконке и выбираем пункт "Свойства".

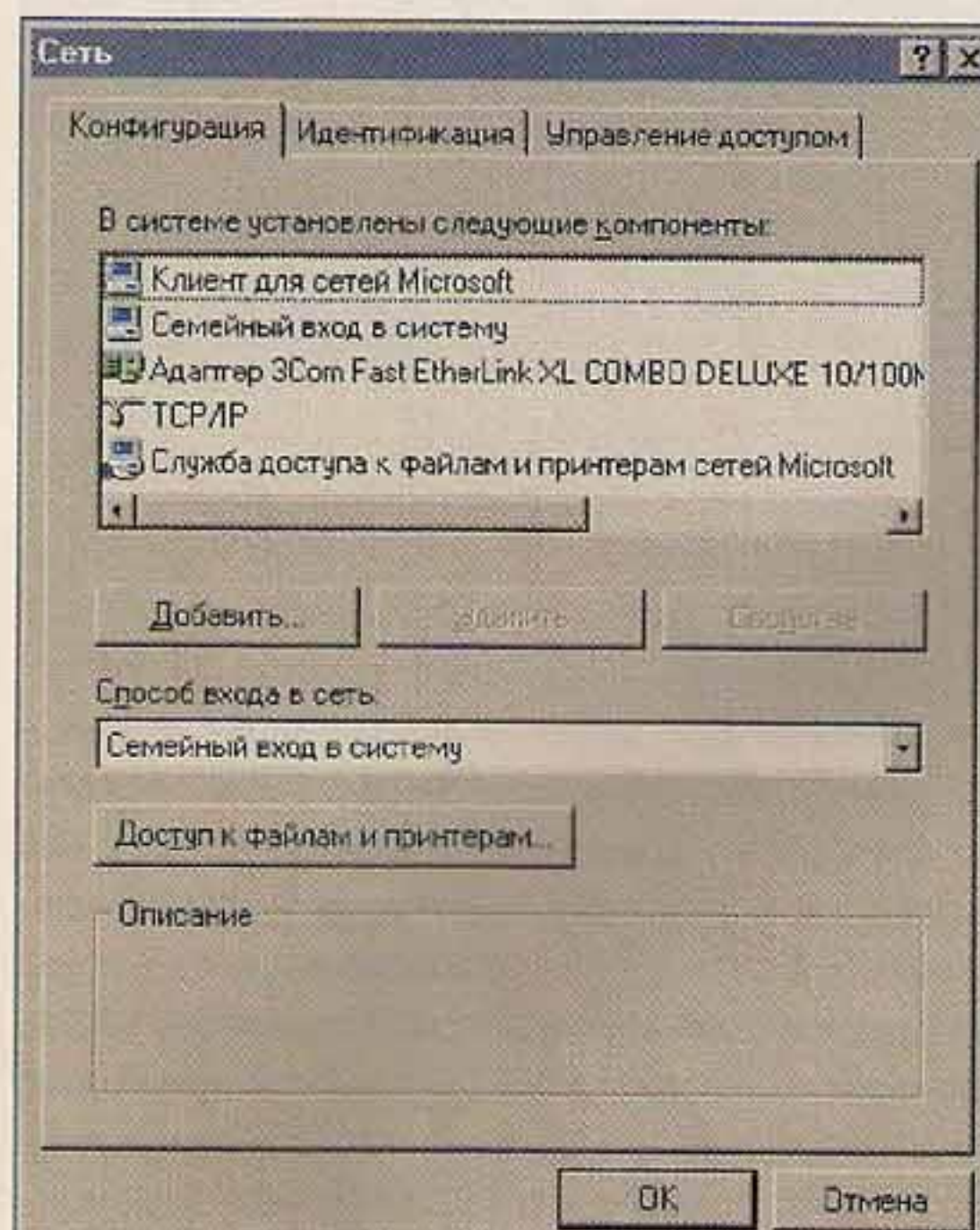


▲ Внешний вид T-коннектора одного из компьютеров при соединении коаксиалом трех ПК. Свободный конец подключается к сетевой карте.

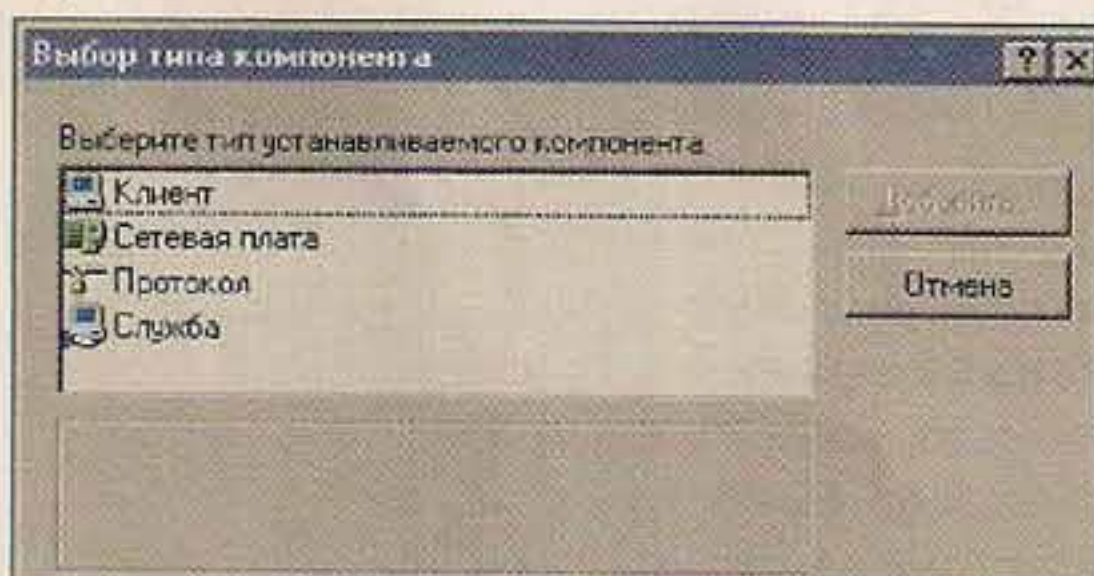


▲ А так должен выглядеть T-коннектор двух компьютеров (и при соединении трех ПК, и двух).

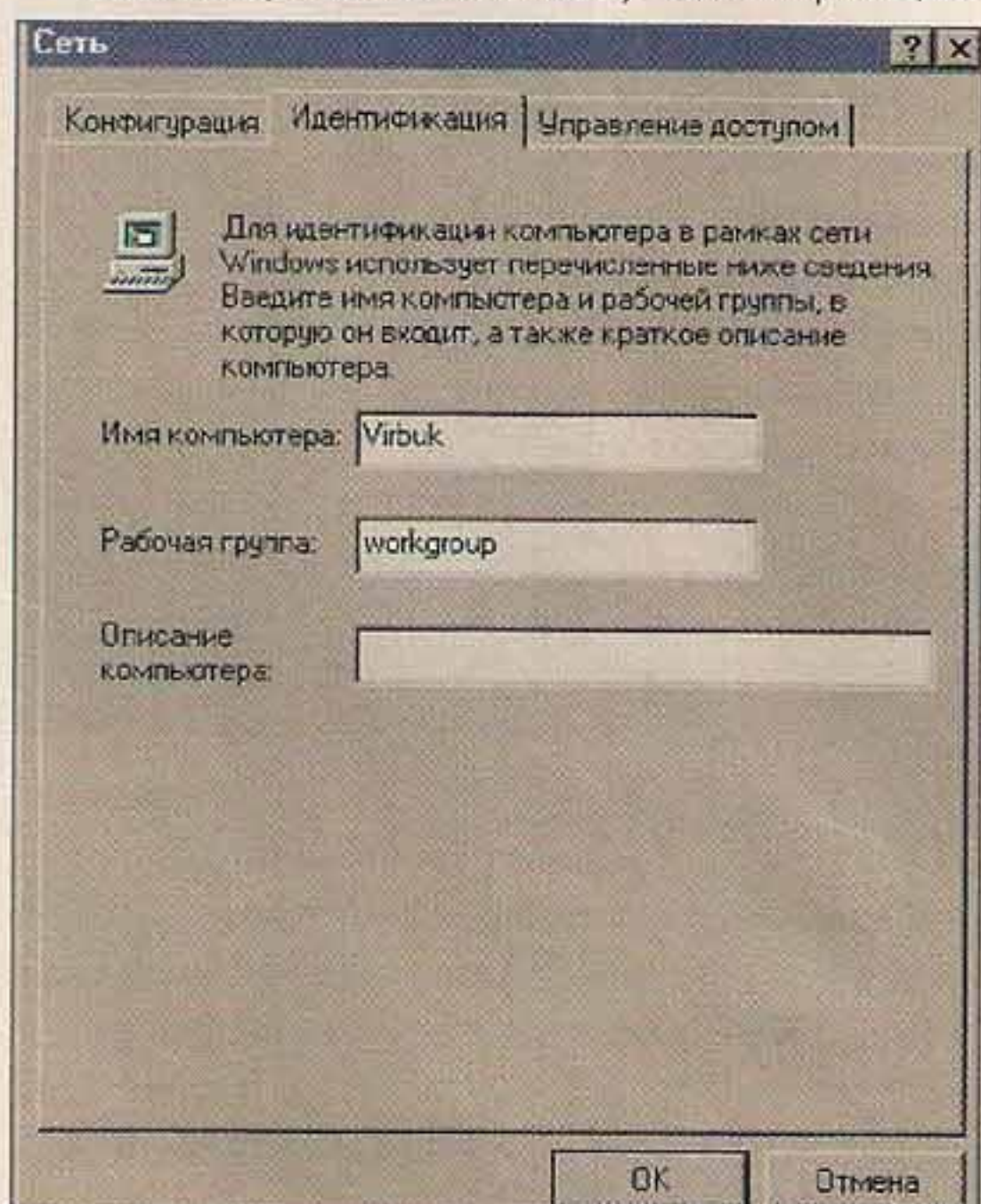
Появится окно конфигурирования сети. На вкладке "Конфигурация" отображается список установленных драйверов сетевой карты, протоколов, служб, клиентов. Также там может присутствовать "Контроллер удаленного доступа", если у вас есть модем. Для полноценной работы сети должны быть установлены: драйвер сетевой карты, "Клиент для сетей Microsoft", протокол TCP/IP, "Служба доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft".



Для добавления отсутствующих компонентов нажмите "Добавить...", затем выберите тип и имя нужного компонента.



Далее переходим на вкладку "Идентификация".



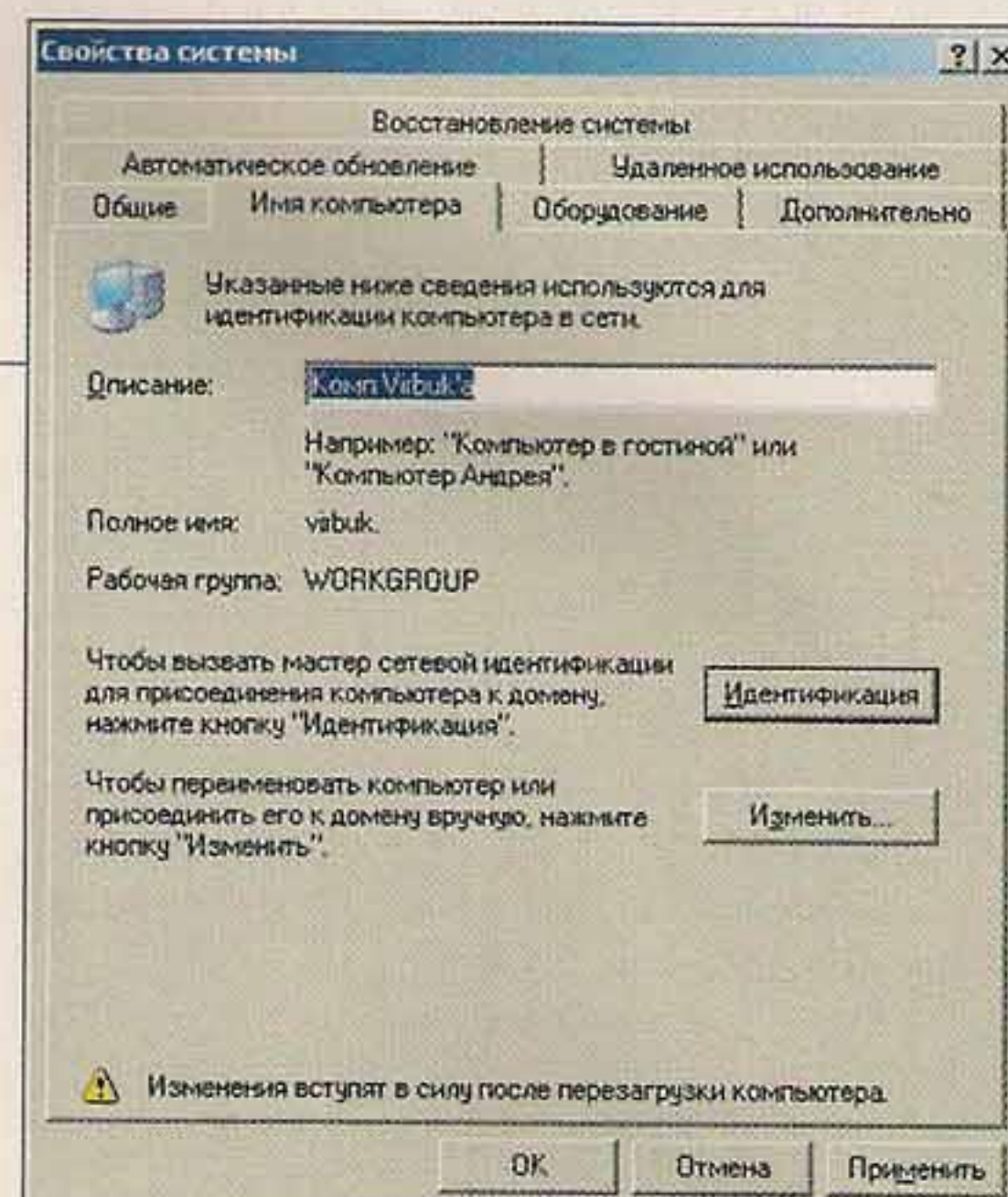
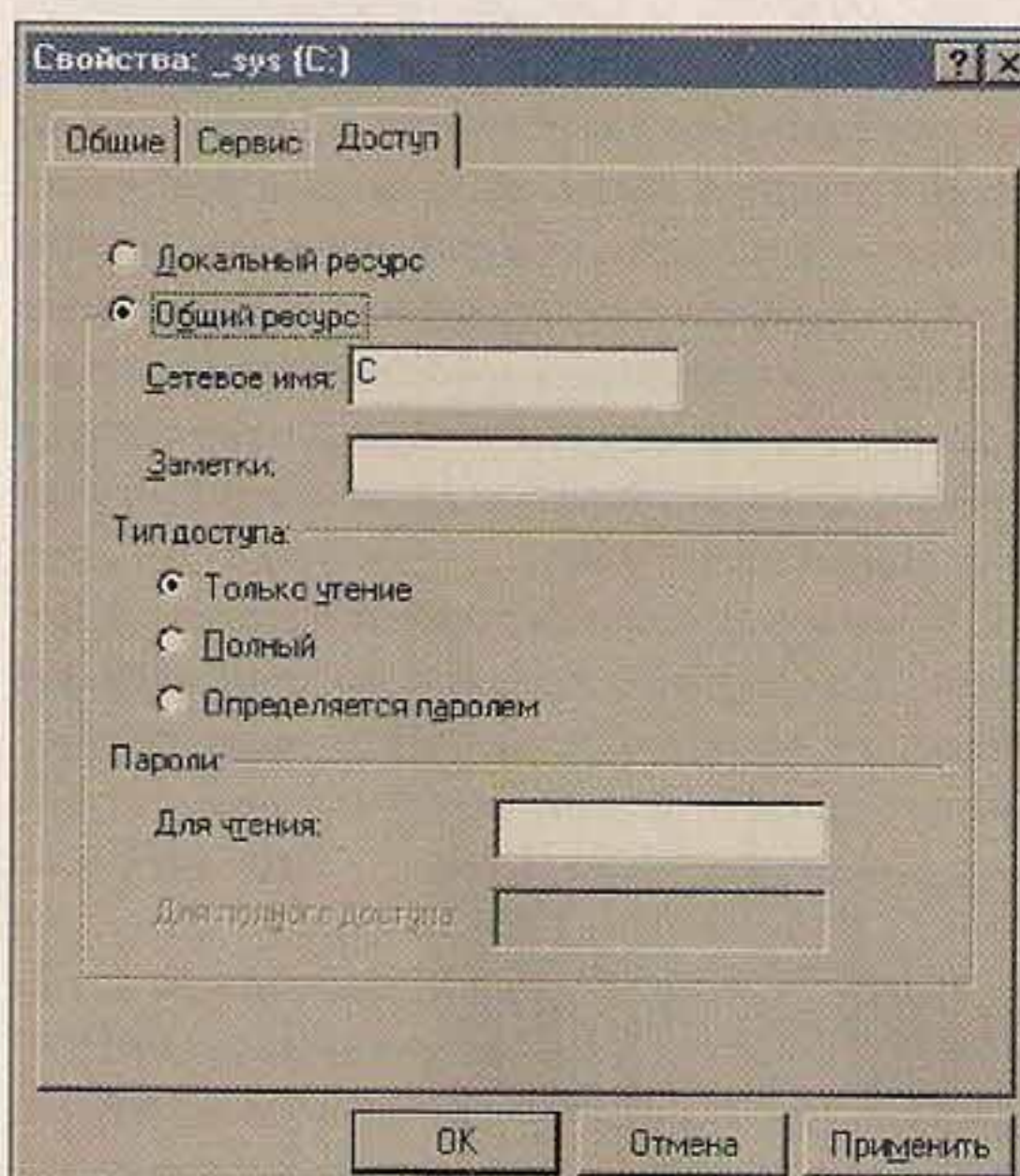
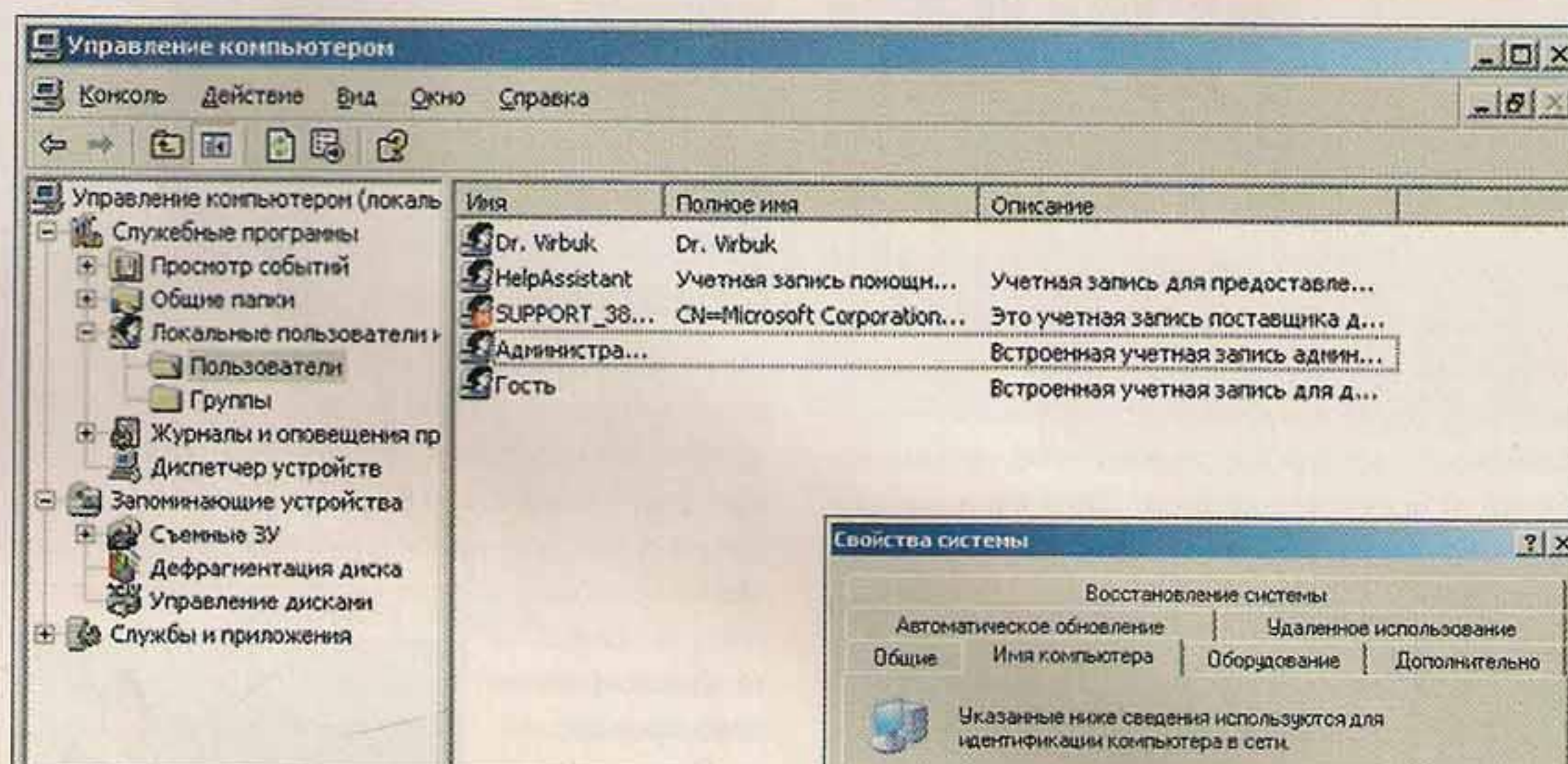
Укажите здесь сведения о вашем компьютере, необходимые для идентификации его в сети. Имя компьютера придумайте любое, а название рабочей группы укажите одинаковым на всех машинах.

Настройка завершена. Теперь в свойствах всех папок и принтеров появится вкладка "Доступ", на которой вы можете предоставлять ресурсы в общий доступ.

На иконках общих ресурсов появится значок руки. Доступ к общим ресурсам происходит через иконку "Сетевое окружение".

Категории витой пары

Категория 1.	Традиционный телефонный кабель, по которому можно передавать только аналоговый сигнал.
Категория 2.	Кабель, способный передавать данные со скоростью до 4 Мбит/с.
Категория 3.	Кабель, способный передавать данные со скоростью до 10 Мбит/с.
Категория 4.	Кабель, способный передавать данные со скоростью до 16 Мбит/с.
Категория 5.	Кабель, способный передавать данные со скоростью до 100 Мбит/с.



сей, так как без них получить доступ к ресурсам в Windows 2000/XP практически невозможно. Сперва открываем "Управление компьютером" (Пуск/Программы/Администрирование/Управление компьютером или написав в строке Проводника %SystemRoot%\system32\compmgmt.msc/s), затем Локальные пользователи и группы/Пользователи. Выбирая Действие/Новый пользователь, создаем учетные записи для всех пользователей. Эти данные потребуются при использовании общих ресурсов.

Теперь можно предоставлять в общий доступ папки и ресурсы. Настройка доступа производится через вкладку "Доступ" свойств ресурса.

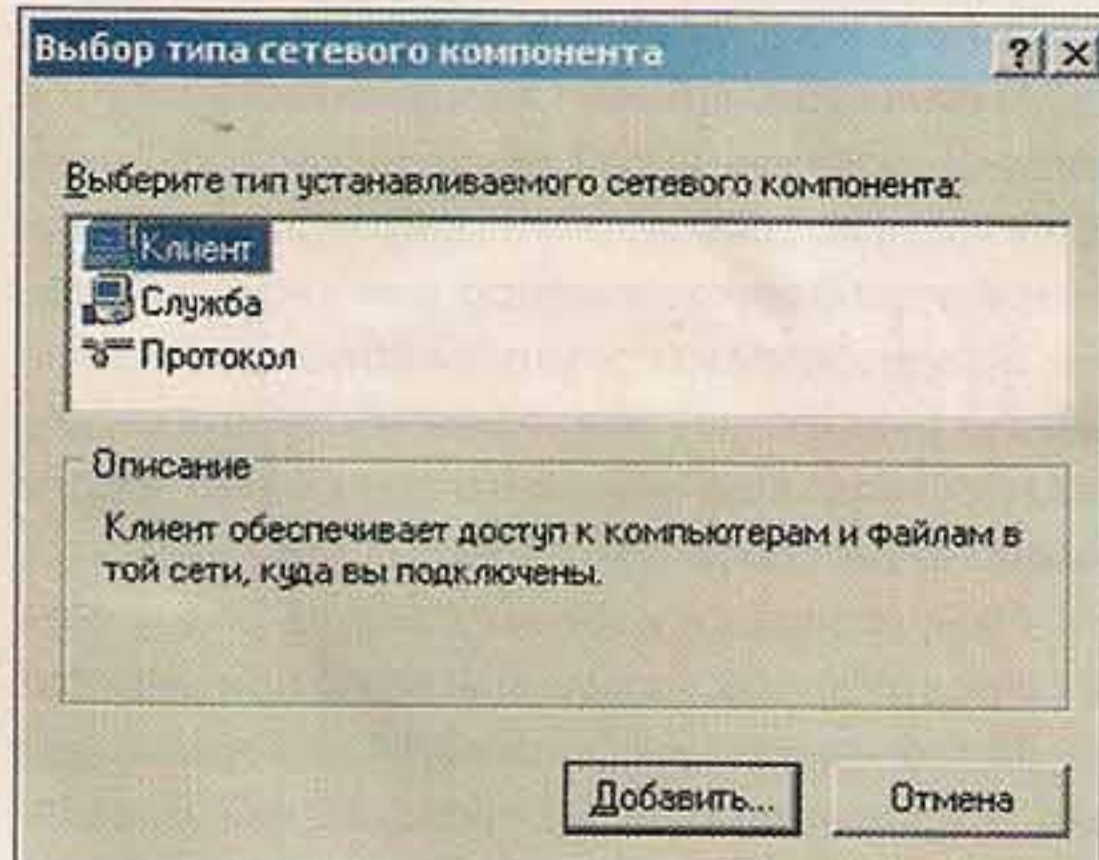
Под иконками общих ресурсов находится значок руки:

А доступ к ним по сети происходит через иконку "Сетевое окружение".



Windows 2000/XP

Как и в Win9x, на рабочем столе должна появиться иконка "Сетевое окружение". Точно так же выбираем "Свойства", затем свойства подключения. Если установка сетевой карты прошла успешно, значит, необходимые компоненты ("Кли-



ент для сетей Microsoft", протокол TCP/IP и "Служба доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft") уже установлены.

Отсутствующие компоненты можно установить, нажав "Установить...".

Идентификационные данные указываем в свойствах системы ("Панель управления — Система"), вкладка "Имя компьютера".

Следующий этап — создание учетных запи-



Ваша первая сеть готова. Теперь вы сможете играть в любую игру, поддерживающую соответствующую режим.

Для тех же, кто не хочет возиться с локалкой (все же это дело не простое), в одном из ближайших номеров мы расскажем, как соединить несколько машин в сетку с помощью последовательного или USB кабеля.

Возникшие вопросы присылайте на virbuk@igromania.ru.

P.S. Автор выражает благодарность Алексею Евсееву и Алексею Ермакову за помощь в фотосъемке. ■

БЕСПЛАТНОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Конфуций
VI век до н.э.

753 • 8282

[http:// tochka.ru](http://tochka.ru)

**ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ
ИНТЕРНЕТ**

СВОБОДНЫЙ ТЕЛЕФОН

\$19,9

В МЕСЯЦ

с учетом всех налогов

**ВЕСЬ МИР
В ОДНОЙ
ТОЧКЕ**

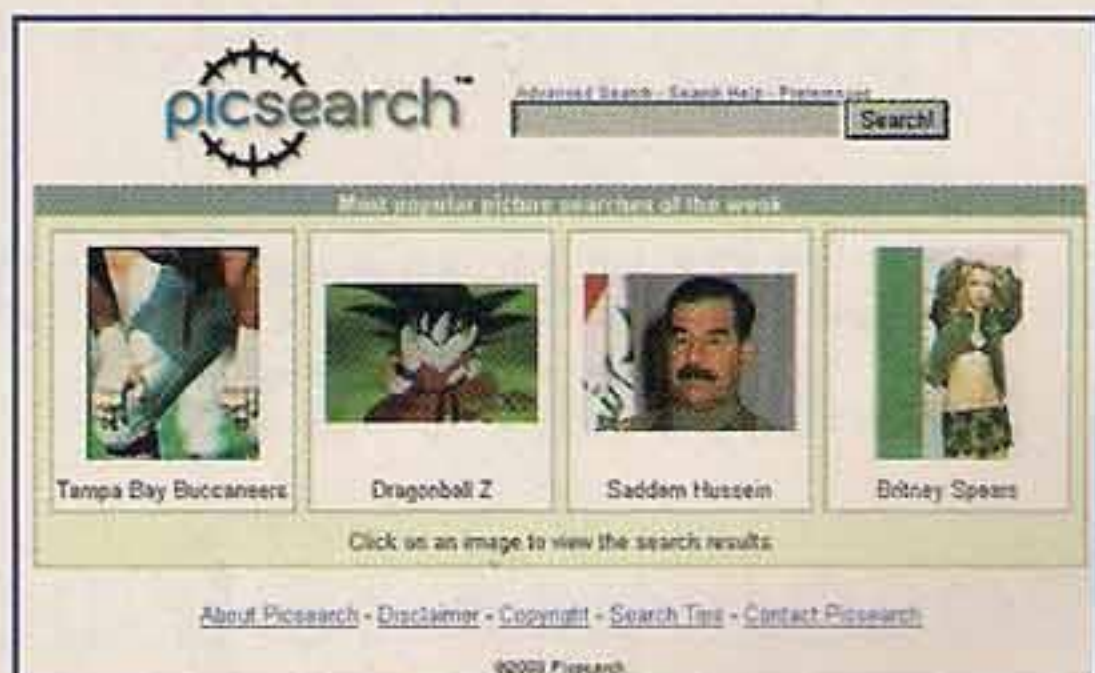
Лицензии Минсвязи РФ: №23335; №22963; №12235; №12203.



Приглашаем посетить стенд компании "МТУ-Интел"
на международной выставке "Связь-Экспокомм-2003"
павильон "Форум" стенд № F60

Интересное в Сети

www.picsearch.com



Неплохая альтернатива арт-разделу Google.com. Мощный поисковик картинок в интернете. Его самая важная отличительная черта состоит в том, что Picsearch ищет картинки более высокого качества, чем Google, и значительно чаще дает верные ссылки на исходные документы. Из недостатков — разве что неудобство работы с английским интерфейсом (для русскоязычных пользователей).

<http://tests.rin.ru>

Подарок для всех, кто любит проверять свои знания, умения или просто узнавать о себе что-то новое. На сайте собрано огромное количество тестов по самым разным тематикам. Хотите узнать, легко ли вас соблазнить? Что, и так знаете? Хорошо, а определить, насколько силен ваш характер? Как?.. Знаете, что силен? Тогда вам, наверное, не помешал бы тест по определению уровня самооценки. А то и характер у вас что-то уж больно сильный, и соблазнить вас непросто. Это что же такое получается — прямо терминатор какой-то...

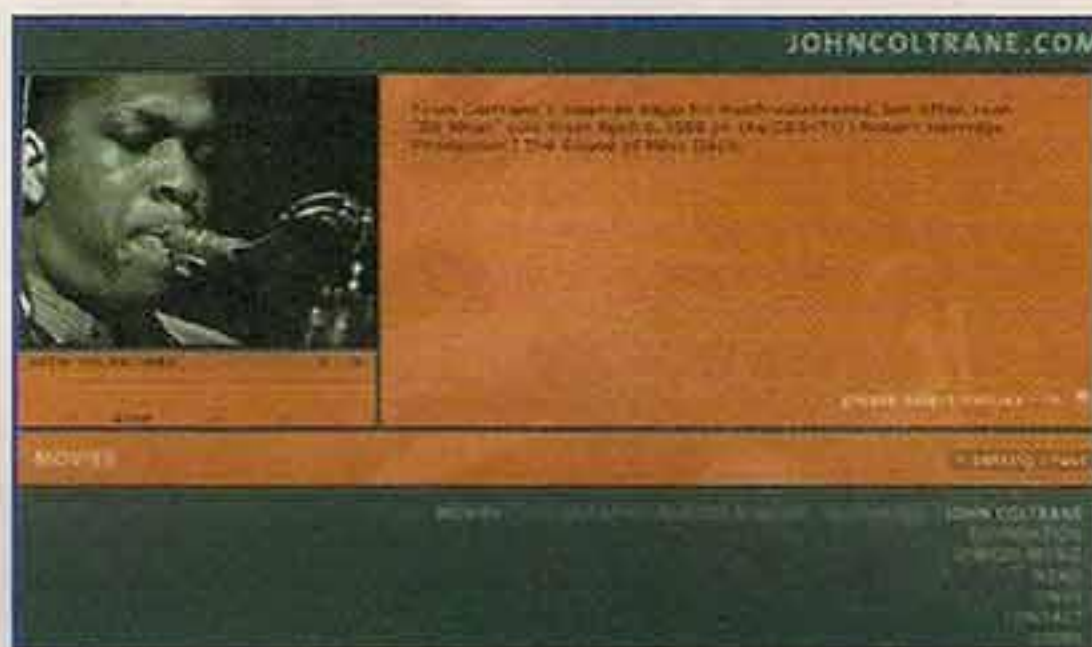
<http://photo.rin.ru>



Фотографии из личных виртуальных альбомов пользователей Сети. Очень здорово иногда заходить по ссылке и получать удовольствие от самых неожиданных подборок фотографий, вывешенных на заглавной страничке. Обновляются они регулярно, и подборки получаются порой самые оригинальные. Пума — девочка — осел — разбитое авто. Или компакт — пьяная морда — руль — аспирин.

www.johncoltrane.com

В Сети не счесть сайтов, посвященных музыке. Но вот произведений искусства среди них не так уж и много. Означенный ресурс, посвященный джазу, смело можно отнести к нетленкам



веб-дизайна. Даже если вы не любите джаз, посещение строго обязательно. А если любите, так еще и много интересного узнаете, и музыку любимую слушаете.

www.georgetown.edu/faculty/ballc/animals



На английском — cat; на арабском — kitte; на армянском — gatz; на баскском — catua; на валлийском — kath; на венгерском — macska; на греческом — kata или catta; на датском — kat; на египетском — mait или mau; на иврите — katz и chatul; на идиш — gattus; на исландском — kottur; на испанском — gato; на итальянском — gatto; на китайском — miu или mio; на латинском — felis или cattus; на немецком — katze, katti или ket; на норвежском — katt; на польском — kot; на португальском — gato; на румынском — pisica; на русском — kot и koshka; на словацком — kot; на суахили — рака; на финском — kissa; на французском — chat; на чешском — kot; на шведском — katt; на эстонском — kass; на японском — neko. Потурецки кошара звучит как — kedi, а приманивают ее, произнося "пись-пись". Вот такие пироги. Как в разных языках мира звучат названия различных зверей и как люди произносят звуки, издаваемые животными, можно узнать на этом сайте. Ну-ка, Барсик, пись-пись — то есть кис-кис...

<http://bairik.narod.ru>

Байрики — разновидность баннеров, всплывающих в отдельном окне, которое приходится закрывать кликом мышки. Не путать с всплывающими окнами, ссылки в которых ведут непосредственно на сайт: с подобным безобразием приходится сталкиваться на различных рекламных сайтах. А байрики обычно всплывают по одному со странички и отличаются веселым содержанием. Все остальное, что касается байриков, вы можете узнать на сайте. Здесь же можно изучить лучшие авторс-



кие работы, отсортированные по категориям и разложенные по рейтингу.

www.iboyle.freeserve.co.uk/lochness.htm



Лохнесское чудовище. Миф или реальность? Все зависит от точки зрения. Научно факт существования чуда-юда в шотландском озере не доказан. Ну а верить или нет имеющимся "доказательствам" — решать вам. На данном сайте собраны ссылки на различные ресурсы, так или иначе доказывающие существование Несси. "Живые" веб-камеры, фотографии, интервью у очевидцев. Материалов не очень много, но ссылок на веб-камеры на других ресурсах вы не найдете, а именно они наиболее интересны.

<http://looneytunes.warnerbros.com/web/home.jsp>



Замечательная подборка мультфильмов от компании Warner Bros. Практически все на флэше. Некоторые мульты даже специально переведены на флэш-технологии из обычных киноформатов, чтобы жители Сети могли ознакомиться с творением мастеров мультипликации. Отдельное внимание советуем обратить на забавную серию фильмов Cartoon

Monsoon и на большую подборку мультфильмов про Bugs Bunny — кролика всех времен и народов.

<http://voodoolife.narod.ru/10myphs.htm>

Прощай Король, Прощай...

Приветствую. Как вы уже догадались, этот сайт для владельцев видеокарт 3Dx Voodoo и всех поклонников компании 3Dx. Там уж получалось, что фирма 3Dx оставалась совсем немногим, когда работа над первой версией данного сайта была близка к завершению. Ну что же, прощай 3Dx - видеокарты с гордой и таинственной надписью "Voodoo" всегда были и на сегодняшний день остаются лучшим, и никто не разубедит меня в этом. Может быть больше не будет 3Dx - но осталось же карточка и ее поклонники. Жаль, этот видеокарт не совсем - а у кого-то только начинается. Ведь кто-то ищет ответы на свои вопросы - устройство, качество, игры... Наш сайт посвящен именно этому - последнему житию 3Dx Voodoo. Мы же будем бороться за каждый бр и пускать слюни - во первых, этого добра Сети хватает и без нас, а во вторых, на все графич. производительности и сравнения давно заложено. Сами знаете кто. Этот сайт для тех, кто свой выбор сделал, а теперь хочет почитать от своей карточки, на которой стоит гордо имя 3Dx, что-нибудь полезного и насладиться любимыми играми. Удачи!



По статистике, компьютеры очень многих геймеров до сих пор оснащены видеокартами семейства Voodoo. Некоторые даже этим гордятся — вон, мол, смотрите, какой раритет у меня установлен. Компании, выпускавшей видюху, уже нет, а карточка еще всю работу делает! На сайте вы можете найти практически исчерпывающую информацию о Voodoo Graphics. Все, начиная от обзоров конкретных моделей и заканчивая советами по установке различных версий драйверов (сами "дрова", кстати, на сайте тоже присутствуют). И не забудьте внимательно изучить, как заставить ваш Voodoo проигрывать видеофайлы с поддержкой Glide. Отдельного внимания заслуживает раздел мифов, где собраны наиболее часто встречающиеся заблуждения игроков о возможностях их видеокарточек. Вот вы, например, знали — максимальный размер текстур на Voodoo 3 всего 256x256? Обо всем этом рассказано на Voodoolife.

www.reactor.far.ru



Современного ядерного потенциала одной только России достаточно, чтобы уничтожить на земном шаре всю высокоразвитую жизнь. Останутся только бактерии, простейшие и вирусы. Если сейчас начнется ядерная война, надежда на спасение — минимальна. Так что до постапокалиптического мира "Фоллаута" нам, скорее всего, просто не дожить. Впрочем, в нынешних условиях ядерная война маловероятна. Почему? Что было бы, если бы война таки случилась? Какие виды ядерного вооружения имеются у

различных "ядерных" держав? Ответы на эти и многие другие вопросы вы найдете на сайте.

www.lamer.ee



Ламер! С одной стороны — пользователь, ни черта не смыслящий в компьютере. С другой — человек, способный нестандартно взглянуть на обыденные компьютерные штучки. Именно потому, что ламер не знает, для чего они предназначены. А нестандартно взглянув, можно и нестандартно эти вещи использовать. Результат — творческий акт. Именно околокомпьютерному ламерскому искусству и посвящен данный сайт. Засунуть свою рожу в сканер и в процессе сканирования покрутить ею — да раз плюнуть. А результат можете видеть на картинке (чтобы долго не рыскать по сайту, вот вам прямая ссылка на соответствующую страничку — www.lamer.ee/img/pics3).

На ресурсе собраны не только оригинальные "ламерские" работы, но и просто нестандартные находки вполне продвинутых пользователей-художников. Но от этого не менее весело. Коллекция виртуальных маразмов постоянно пополняется, так что заходить лучше регулярно. Чтоб интересное не пропустить.

www.rusarms.ru



Сайтов об оружии в Сети множество. Но вот порталов, освещающих вопросы новинок в области вооружений, куда меньше. Здесь собрана новейшая информация по самым различным видам вооружения: от пехоты до авиации. Доступ ко всем статьям предоставляется только зарегистрированным пользователям. Для незарегист-



рированных же открыты только некоторые разделы. Но и они очень интересны.

www.epub.org.br

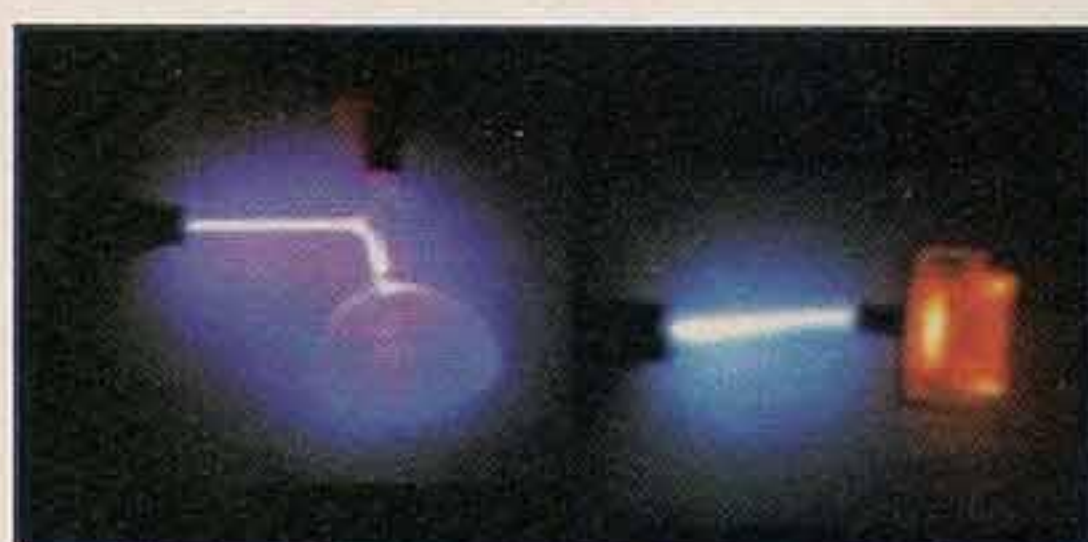


Чтобы создавать настоящие произведения искусства, надо быть немного сумасшедшим. Такой маленький сдвиг — это "искорка", наитие, талант, если хотите. Но и талант порой может принимать патологические формы. Оказывается, многие талантливые художники были не просто гениальными, но и на самом деле сумасшедшими. То есть страдали психическими заболеваниями. Так что неспроста Ван Гог оттяпал себе ухо. На сайте собрано множество работ таких художников. Прямая ссылка:

www.epub.org.br/cm/gallery/gall_leonardo/main.htm

Ознакомьтесь и попробуйте найти отличия от картин художников "нормальных". Здесь же можно почитать статьи о психических отклонениях вообще. Узнать современный взгляд на проблемы психопатологии. Оказывается, все мы в той или иной мере психи. Все статьи с иллюстрациями, так что, даже если не знаете английского, как минимум картинку стоит посмотреть.

www.electrotherapymuseum.com



Шок — это по-нашему! Впрочем, смотря какой шок. Если электрошок, то лучше уж по чьему-нибудь другому. Все, от истории создания первого электрошока до фотографий моделей самых современных устройств подобного типа, вы найдете на сайте. Полагаем, что методика испытания на себе электрического разряда в несколько тысяч вольт вас не заинтересует, но вот посмотреть, как изобретатели испытывали свои адские машинки, будет весьма интересно. ■

ANARCHY ONLINE: THE NOTUM WARS

АНАРХИЯ —
МАТЬ ОНЛАЙНА

ПОСОБИЕ ДЛЯ СЕТЕВОГО АНАРХИСТА

Корпорация Omni-Tek оставляет за собой право решать, в какой области в настоящий момент лучше всего могут пригодиться склонности и увлечения подписавшего контракт.

*Из рекламного буклета Omni-Trans;
пункт 3/Форма 12021974.*

Про **Anarchy Online** мы уже писали в прошлых номерах "Мании". Напомним некоторые детали. Это эпическая онлайн-ролевая игра в научно-фантастическом мире. Ее бюджет на момент запуска составил более \$12 000 000. В работе над проектом приняли участие свыше ста двадцати программистов и почти шесть тысяч бета-тестеров. По мотивам игры уже написана серия книг в лучших традициях sci-fi и киберпанка. На свет появился CD с саундтреком. Раскрутка идет, что называется, по полной. А предыстория игры вкратце такова.

К 29477 году человечество весьма продвинулось в освоении далеких звезд. Однако никаких инопланетян отыскать так и не удалось. Межзвездная Конфедерация Корпораций (ICC), включающая в себя двадцать четыре тысячи суперкорпораций и пять ультракорпораций, правит экономикой цивилизации. А телами и умами людей правят нанотехнологии, генные модификации и НТР в области кибер-имплантов. Ультракорпорация **Omni-Tek**, штаб-квартира которой размещается на пяти планетах различных солнечных систем, а штат сотрудников насчитывает более 282-х миллиардов служащих, получает права на тысячелетнюю аренду планеты **Rubi-Ka**. Именно эта планета и явила миру **Notum**. **Notum** — это не только уникальный минерал и ключ к революции в области нанотехнологий, не только спайс галактики и эликсир, открывший жизненную силу человека, но и, ко всему прочему, причина невиданного по своей жестокости военного конфликта корпораций.

Anarchy Online — это гигантский и разнообразный мир, в котором может оказаться любой из вас. Описывать геймплей бессмысленно — в игре надо жить. Но для начала неплохо бы присоединиться к соответствующему интернет-серверу. Если вы приняли решение испытать себя в мире первой коммерческой MMORPG, официально доступной в России, мы поможем вам сделать первый шаг. Заправляйте свои ингаляторы, подключайте проржавевшие разъемы с паутиной оптоволоконка к вискам... Поехали!

Техника проникновения в схизматрицу

"Путеводитель" игры содержит практически всю нужную информацию для подключения. Нелишне будет посетить официальную страничку отечественного издателя игры, компании "**МедиаХауз**" (www.mediahouse.ru/products/anarchy). Но кое-чего ни в руководстве, ни на сайте вы не найдете. Именно об этом мы и поговорим.

Обычный колонист сперва попадает на официальный сайт: www.anarchy-online.com. Но мы-то — опытные сетевые черви и знаем, где настоящий вход. <https://register.funcom.com> — это и есть главная дверь в мир АО. На тринадцатой странице "Путеводителя", в главе "С чего начать", вы обнаружите два стикера с кодами. Именно эти сочетания букв и цифр и являются уникальными ключами доступа. Первый ключ (Твой ключ к **Anarchy Online**) является главным, с его помощью вы станете обладателем личного аккаунта. Вторым ключ (Твой ключ к **The Notum Wars**) — не что иное, как "отмычка" к бустеру **Notum Wars**. Что это за бустер (и что вообще называется этим словом), мы обсудим чуть ниже.

Register new Anarchy Online account — в это окно (находится в меню игры) вы введете заветный ключ доступа и зарегистрируете свой личный аккаунт. Впрочем, для тех, кто все еще ко-

леблется с выбором, существует заманчивая альтернатива. Дело в том, что чуть ниже окна **Register new Anarchy Online account** находится гиперссылка, которая позволит заполучить семь дней бесплатной игры! Это на случай, если у вас полный дистрибутив, но нет полноценного ключа доступа. Такое возможно, если вы не покупали игру, а скачали ее с www.anarchy-online.com/content/downloads/tryout.

Free 7 day tryout! — это вариант для тех, кто пользуется нелокализованной (локализация для свободной скачки недоступна) версией игры. При первом соединении вам будет предложено скачать достаточно массивный патч (установка производится автоматически). Система постоянных "заплаток" традиционна для игр в глобальной Сети (особенно это касается ролевых игр). Но здесь стоит заметить, что диск с локализованной версией игры, изданный "**МедиаХауз**", уже содержит основной массив предустановленных патчей.

Теперь, когда вы заполучили имя и пароль, самое время заглянуть внутрь игры. **Log in (for registered users)** — два знакомых окошка "имя/пароль" и заветная кнопка **log in**. Личный виртуальный кабинет зарегистрированного пользователя настроен исключительно дружелюбно и содержит массу полезной информации. Именно в этом кабинете вы можете выбрать вид оплаты дальнейшей игры (**Payment details**): скретч-карты дополнительного игрового времени (**Prepaid Cards**) или же кредитные карточки (**Credit Card**).

Благодаря "**МедиаХауз**" любой желающий может приобрести скретч-карты в оригинальных упаковках и, удалив защитный слой краски, получить код активации дополнительных трех месяцев игры. Для особо ленивых и самых продвинутых предусмотрена возможность оплаты через систему **PayByCash**. Для полноты картины





стоит отметить, что для русских, живущих на территории США и Германии, предусмотрены специальные системы оплаты. Закладка **Subscription-Types** поможет более гибко настроить систему оплаты за пребывание в цифровой нирване. 30, 90 и 120 дней — эти три типа подписки рассчитаны на то, что колонист, застрявший на Rubi-Ka надолго, сэкономит свои реальные деньги. Карточки для более длительной игры стоят дешевле. Кнопка с надписью **Recruit a friend** поможет привлечь в "Анархию" вашего приятеля, а на ваш личный счет упадет 30 дополнительных, совершенно бесплатных дней игры.

В **Scheduled billings** вам всегда сообщат, когда именно истекает оплаченное время игры. В закладке **Personal information** можно поменять свои личные данные и пароль.

Ваш персональный анархист

Теперь, когда вы знаете нюансы подключения, нужно разобраться с тонкостями создания персонажа. Выбор расы, внешнего вида, профессии и имени персонажа могут отнять до получаса даже у опытного игрока.

Когда вы создадите персонажа, то окажетесь на втором этапе генерации — этапе создания характера. Это так называемый "ролевой отыгрыш" персонажа. Вы попадаете на небольшую, отграниченную от основного игрового мира орбитальную станцию. Здесь, перед посадкой на поверхность планеты, надо будет сделать решающий выбор: за какую из трех сторон всепланетного конфликта играть всю оставшуюся виртуальную жизнь. Кем вы будете — служащим Корпорации, нейтральным путешественником или участником повстанческих группировок.

Все диалоги с NPC ведутся только на английском, однако никто вас не торопит, и времени на переговоры (даже со словарем) вполне достаточно. Для тех, кто не сможет определиться в выборе стороны сразу, существует классический психологический тест. Недалеко от регистрационных стоек станции стоит женщина NPC. Если к ней подойти, то она задаст вам несколько вопросов. После того как вы ответите на них, NPC сообщит, за кого вам лучше всего играть.

Также в орбитальном зале можно разобраться, как оперировать различными предметами в игре. Самые различные предметы разложены на полках в шкафах, на стойках, просто на полу. Когда решите, что уже готовы погрузиться в настоящую игру, просто войдите в одну из трех пневматических дверей (в какую именно — зависит от того, за кого вы решили играть).

The Notum Wars

Перелистав "Путеводитель" до тринадцатой страницы, вы можете обнаружить там второй ключ для регистрации (**Твой ключ к The Notum Wars**). Уставшие ждать первое полноценное дополнение (**Anarchy Online: The Shadow Lands**) кибер-манчкины получили что-то вроде платного анонса — бустер **Anarchy Online: The Notum Wars. Notum Wars** — это не полноценный аддон, как думают многие. Бустер — лишь частное рас-



ширение игры, включающее в себя, прежде всего, возможности возведения собственных боевых комплексов. Все возможности, которые предоставляет **The Notum Wars**, получают и покупатели "настоящего" аддона — **The Shadow Lands** (разумеется, когда он появится в продаже).

Чтобы активировать бустер **The Notum Wars**, нужно кликнуть на небольшой логотип с надписью **Register the Notum Wars** на титульной страничке <https://register.funcom.com>. Пройдя по этой ссылке, введите в специальном окне ключ бустера. Доступ к содержанию бустера вы получите в самой игре: в интерфейсе появятся опции по установке и контролю боевых персональных турелей и прочие новшества.

Выход **The Shadow Lands** состоится еще не скоро, а вот с вкусами **The Notum Wars** можно ознакомиться уже сейчас. Давайте разбе-

ремся — что скрывается за дверью, которая открывается ключиком с тринадцатой страницы "Путеводителя".

Как уже было сказано, главное, что содержится в бустере, — это боевые комплексы. Представляют собой строения с несложной внутренней иерархией. Несколько таких строений, расположенных рядом, образуют укрепленную базу для экономически продвинутой гильдии (клана или департамента). То есть у клана появляется как бы своя крепость. Находясь рядом с ней, члены данного клана получают преимущество в бою. Игрокам из других кланов на территорию такой базы заходить не рекомендуется — у них практически не будет шансов выжить, если завяжется драка. Также в **The Notum Wars** можно будет заполучить другие полезные штучки, к примеру, персональные полевые установки и боевые турели.

Если вы купили официальную локализацию "Анархии", то при активации ключа к **The Notum Wars** вы тут же получите доступ ко всем вышеописанным вкусностям. Прочим же игрокам придется ждать релиза **The Shadow Lands**.

Впрочем, владельцам официальной локализации, которые активировали ключ к **The Notum Wars**, также не стоит отказываться от приобретения **The Shadow Lands**. Этот аддон содержит все то, что есть в бустере **The Notum Wars**, а также массу всего нового: скажем, **Jobe** — гигантский летающий город метафизиков и портал в область **Shadowlands**; несколько новых и разнообразных игровых территорий; две абсолютно новые профессии; профессиональные специализации и долгожданные перки; новые специальные атаки и боевые возможности; новых монстров и загадочную расу **Shadow breed**; новые типы вооружения, предметов, бронезащиты. Будет улучшена графика игры, добавлена возможность прокачки персонажа выше 200-го уровня и многое, многое другое.

У игры большое будущее. На сегодняшний день АО, пожалуй, лучшая онлайн-ролевка в стиле киберпанк. За счет выхода аддонов и дополнительных бустеров мир игры будет развиваться, а значит, геймплей станет еще более затягивающим. Стало интересно? Можете попробовать. ■

TanaT (TanaT@igromania.ru)

ОГНЕННЫЕ ТИТАНЫ

Интервью с разработчиками Kaspersky Anti-Hacker и Agnitum Outpost

Сегодня мы поговорим о двух самых популярных персональных брандмауэрах на сегодняшний день — о Kaspersky Anti-Hacker и Agnitum Outpost. Первый за непродолжительное время существования (утилита совсем недавно появилась на рынке) обратил на себя внимание не только нашего издания (см. февральский и декабрьский номер "Игромании"), но и SVM, Action Micro (два французских журнала), а также авторитетного немецкого издания c't. Западные тестеры похвалили дружелюбность и удобство "Анти-Хакера", отметили его функциональность. Что же касается второго нашего "гостя", Agnitum Outpost, то он не нуждается в представлении. Это один из самых известных в мире брандмауэров: необычайно гибкая и многофункциональная утилита, на практике доказавшая свое высокое качество. Чемпион многих "огненных" хит-парадов.

Вопросы настройки и использования как "Анти-Хакера", так и Outpost уже неоднократно рассматривались на страницах нашего журнала. Ничего нового в настройках Outpost'a с выходом новых версий пока не появилось, а продукт от Касперского еще молодой. Поэтому данную статью мы посвятили сравнению двух продуктов. В частности, мы разберемся, почему в "Анти-Хакере" нет столь любимой всеми "баннерорезалки" и средств по контролю cookies. Не останется без внимания и вопрос о новых версиях каждого сетевого экрана (мы, наконец, узнаем об Agnitum Outpost 2).

Agnitum Outpost Firewall

На наши вопросы согласился ответить Алек-



сей Елагин — руководитель проекта Outpost Personal Firewall в компании Agnitum.

"Игромания" [И]: Какие алгоритмы использует ваш брандмауэр?

Алексей Елагин [А.Е.]: Основным принципом работы Outpost Personal Firewall является постоянный анализ входящего/исходящего потока данных (трафика) на компьютере пользо-

вателя. Проще говоря, программа отслеживает, откуда или куда высылаются данные, какая программа пытается "выйти на связь" (а именно — отсылает или принимает данные), а также тип этих данных. Это позволяет обеспечить безопасность пользователя.

Так, например, Outpost легко обнаружит и заблокирует троянский вирус, который пытается открыть доступ к вашей системе удаленному хакеру; обеспечит вашу "приватность" во время веб-серфинга и защиту от массированных сетевых атак.

Помимо этого, пользователи могут сформировать "политику безопасности" своей системы, сконфигурировать "правила поведения" своего почтового клиента, браузера, онлайн-игры — и в то же время запретить доступ в интернет остальным программам.

Наконец, из всего потока данных брандмауэр способен "вырезать" баннеры, избавляя пользователя от просмотра их на веб-страницах. Делается это путем сравнения каждого пакета данных с библиотекой баннерных кодов, а также по вторичным признакам.

Не забыта и проблема почтовых вирусов — интернет-червей. Против этих опасных созданий Outpost использует функцию блокировки вложенных в электронную почту файлов.

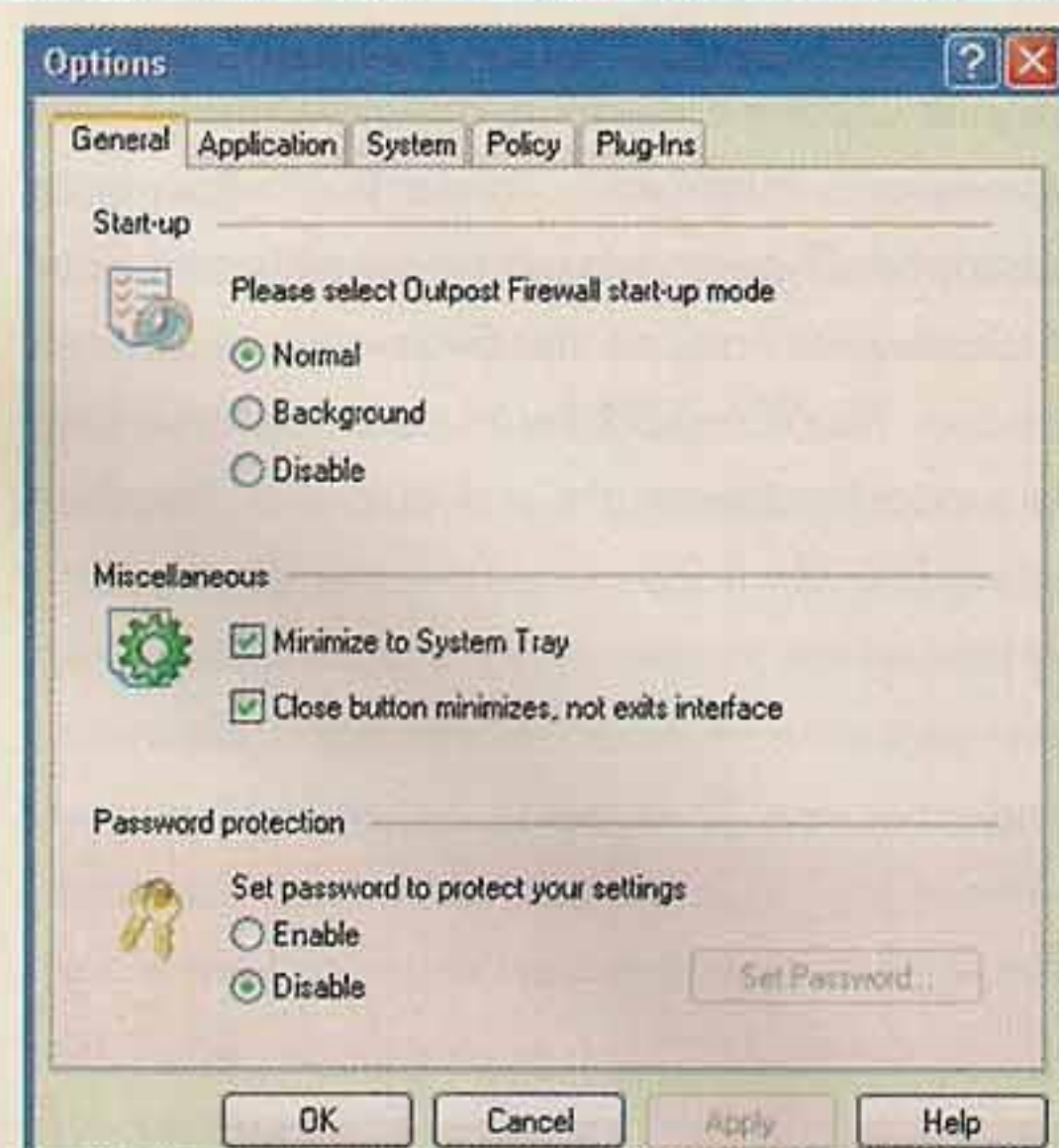
[И]: Какие технологии, использовавшиеся в брандмауэре, можно считать уникальными?

[А.Е.]: Методы фильтрации и анализа трафика в Outpost отвечают всем общепринятым мировым стандартам. Outpost ничем не уступает своим конкурентам от мегакорпораций вроде Symantec.

Главным достоинством программы по сравнению с другими брандмауэрами является высокая функциональность — это позволяет более тонко настроить защиту.

Вторая отличительная черта — брандмауэр предоставляет полную информацию о сетевой активности компьютера. Один щелчок мыши — и перед вами подробный отчет о том, какие приложения и когда выходили или пытались выйти в Сеть.

И, наконец, Outpost — единственный персональный брандмауэр, поддерживающий открытую архитектуру и технологию плагинов. Программа поставляется с шестью стандартными плагинами, каждый из которых решает определенные задачи. Пользователь может отключать или добавлять новые плагины. Сторонние разработчики разработали уже четыре плагина,

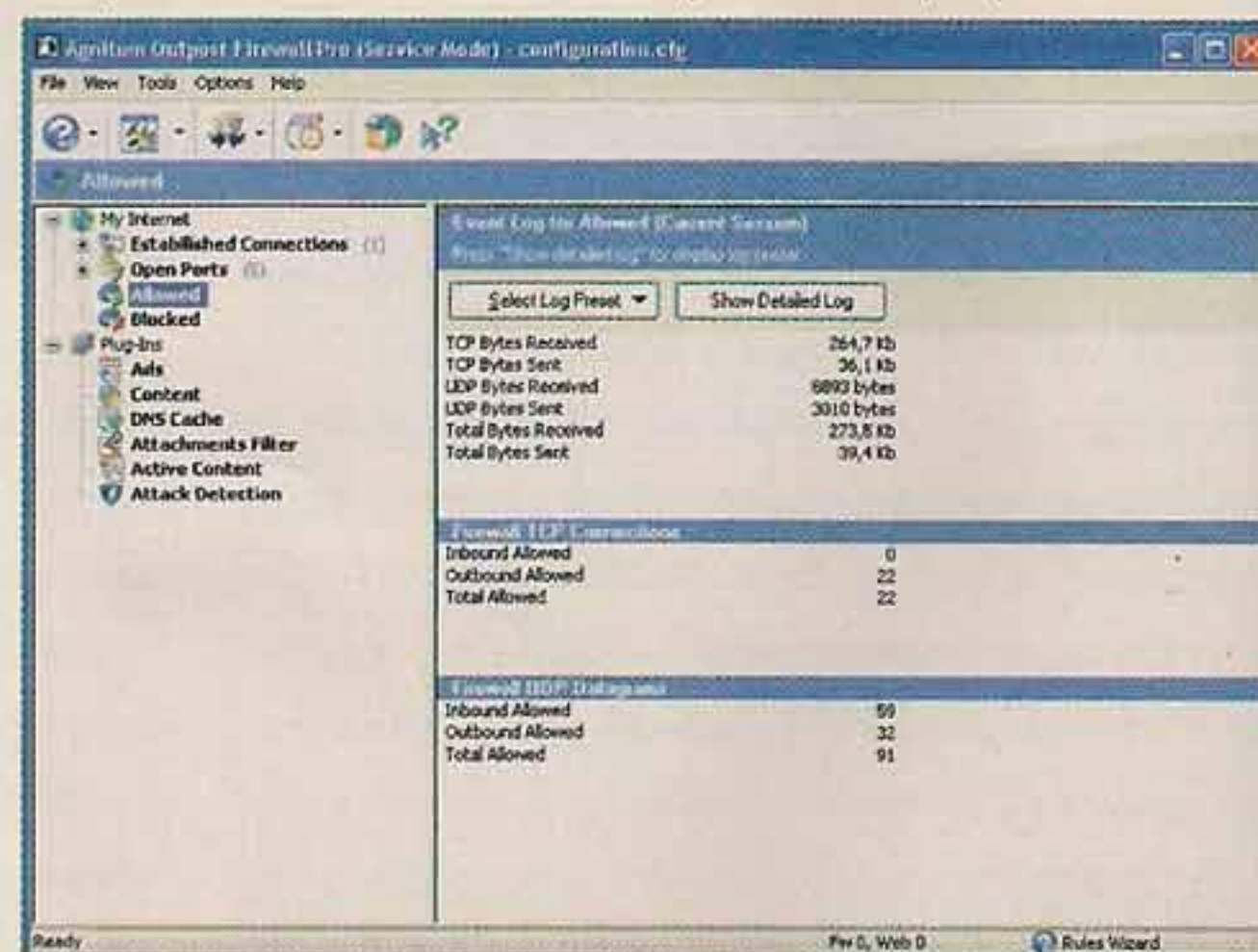


один из которых (WhoEasy) — коммерческий. Плагины делают программу более гибкой и функциональной. Их использование позволяет решать Outpost любую задачу, даже выходящую за рамки возможностей брандмауэра.

[И]: Что планируется изменить в новой версии Outpost?

[А.Е.]: Изменений достаточно много, но основными являются следующие.

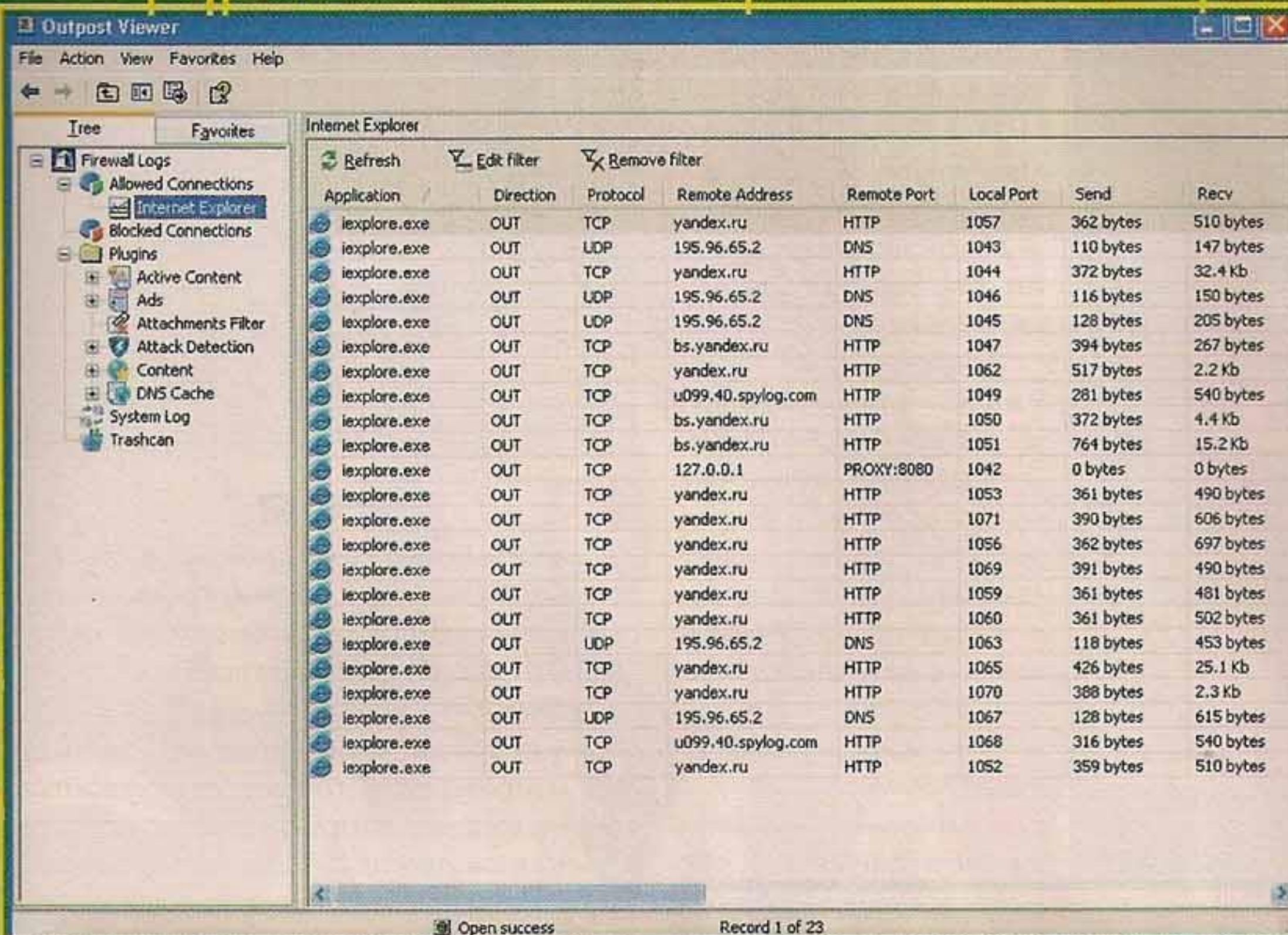
— Принципиально переработана система ведения логов, которая отображает статистику брандмауэра в более удобном виде, позволяя делать сложные запросы и сортировать логи



при просмотре.

— Автоконфигурирование поднято на новый уровень. Outpost "знает" более 200 приложений и стандартных правил для них. Это означает, что 90% пользователей смогут использовать интернет и быть защищенными без каких-либо дополнительных настроек Outpost.

— Поддерживается технология



динамической фильтрации (Stateful Inspection), что позволяет более детально анализировать пакеты данных. Это еще больше повышает защиту системы пользователя.

[И]: Вы не могли бы рассказать подробнее о динамической фильтрации?

[А.Е.]: Технология динамической фильтрации до некоторых пор применялась лишь в корпоративных брандмауэрах, используемых в крупных компаниях и организациях. Теперь технология стала доступна и персональным брандмауэрам.

Главное отличие динамической фильтрации (известной также как "технология инспекции пакетов с учетом состояния протокола") от стандартной пакетной фильтрации в том, что правила для каждого приложения могут создаваться "на лету" в зависимости от того, какой протокол используется. Динамическая фильтрация повышает общий уровень безопасности, не сильно нагружая систему.

[И]: Когда планируется выход новой версии Agniutm Outpost Firewall?

[А.Е.]: В первой половине 2003 года. Более точную дату я назвать не могу, это не в правилах нашей компании. В данном случае поговорка "семь раз отмерь — один отрежь" очень к нам подходит. Наша цель — выпустить готовый продукт, который будет корректно, без ошибок работать на всех системах. Надеемся, пользователи это оценят.

[И]: Какие проблемы и вопросы чаще всего

возникают у пользователей при работе с вашей программой?

[А.Е.]: Можно выделить три типа проблем, с которыми сталкиваются пользователи Outpost.

— Некоторые из них задаются вопросом, как использовать богатую функциональность утилиты. Ответы можно найти в "Руководстве пользователя" или на нашем форуме.

— Создание правил для "экзотических" приложений, для которых нет стандартных правил.

— Ошибки пользователей при настройке брандмауэра.

[И]: Какие ошибки чаще всего допускают пользователи при настройке сетевого экрана?

[А.Е.]: Они частенько не читают сообщений программы и в спешке блокируют свой веб-браузер или почтовый клиент. А затем удивляются, почему не могут получить почту или посетить любимый веб-сайт.

[И]: Можете дать какие-нибудь советы по тонкой настройке Outpost Firewall?

[А.Е.]: Нет какого-то точного и универсального совета по настройке, который подойдет всем. Тут достаточно много нюансов, начиная от версии операционной системы и заканчивая типом интернет-соединения.

Главное, что пользователь должен знать при настройке брандмауэра — все приложения, которые не используются для работы интернет, имеет смысл заблокировать. Новичкам мы рекомендуем работать в обучающем режиме, а если возникнут какие-либо проблемы, наша Служба технической поддержки всегда готова помочь с ними разобраться. Также стоит зайти на наш форум, где вы можете получить ответы на большинство вопросов. Ну и, наконец, не стоит забывать о Руководстве пользователя, где все подробно описано.

[И]: На кого в большей степени ориентирован ваш продукт?

[А.Е.]: На самый широкий круг пользователей: и

новички, и "продвинутые" найдут в нашем брандмауэре привлекательные черты.

[И]: Спасибо, что ответили на наши вопросы.

Kaspersky Anti-Hacker

Алексей Кал-

гин, менеджер по развитию продуктов "Лаборатории Касперского", согласился дать нам интервью.

"Игромания"

[И]: В чем особенности брандмауэра от "Лаборатории Касперского"?

Алексей Калгин [А.К.]: С тех-



нологической точки зрения в firewall-технологиях трудно изобрести что-то новое. Поэтому мы сконцентрировались на пользовательской части продукта: удобстве и простоте установки, настройки и эксплуатации. Этот шаг позволит нам занять свою собственную нишу на рынке, который сейчас действительно пестрит десятками брандмауэров. Но многие из них слишком сложны в работе и требуют от пользователя глубоких знаний. Чтобы работать с Anti-Hacker, нужно разве что понимать русский язык и примерно представлять необходимую степень защиты, чтобы установить бегунок настройки системы на требуемый уровень.

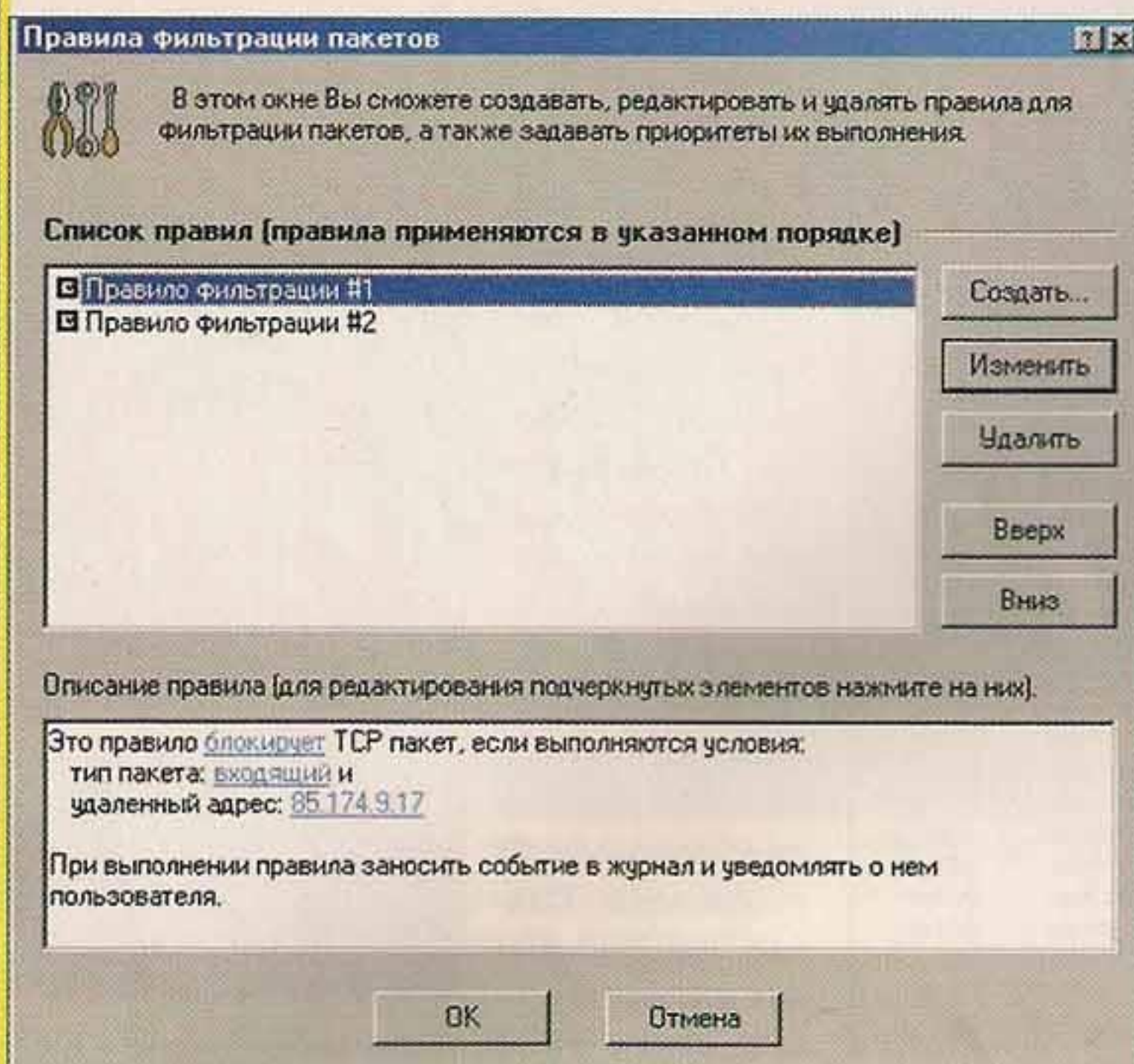
[И]: На кого в основном ориентирован продукт?

[А.К.]: Наша аудитория — начинающие пользователи, которые в принципе не смогут правильно настроить обычный брандмауэр, и те люди, которым просто не хочется убивать много времени на настройки. Для них важна надежность защиты, ненавязчивость программы и ее необременительность, работа по принципу "поставил и забыл".

Но в продукте заложена опциональная система более тонких настроек, которые придутся по вкусу профессионалам и желающим настроить продукт для решения специфических задач.

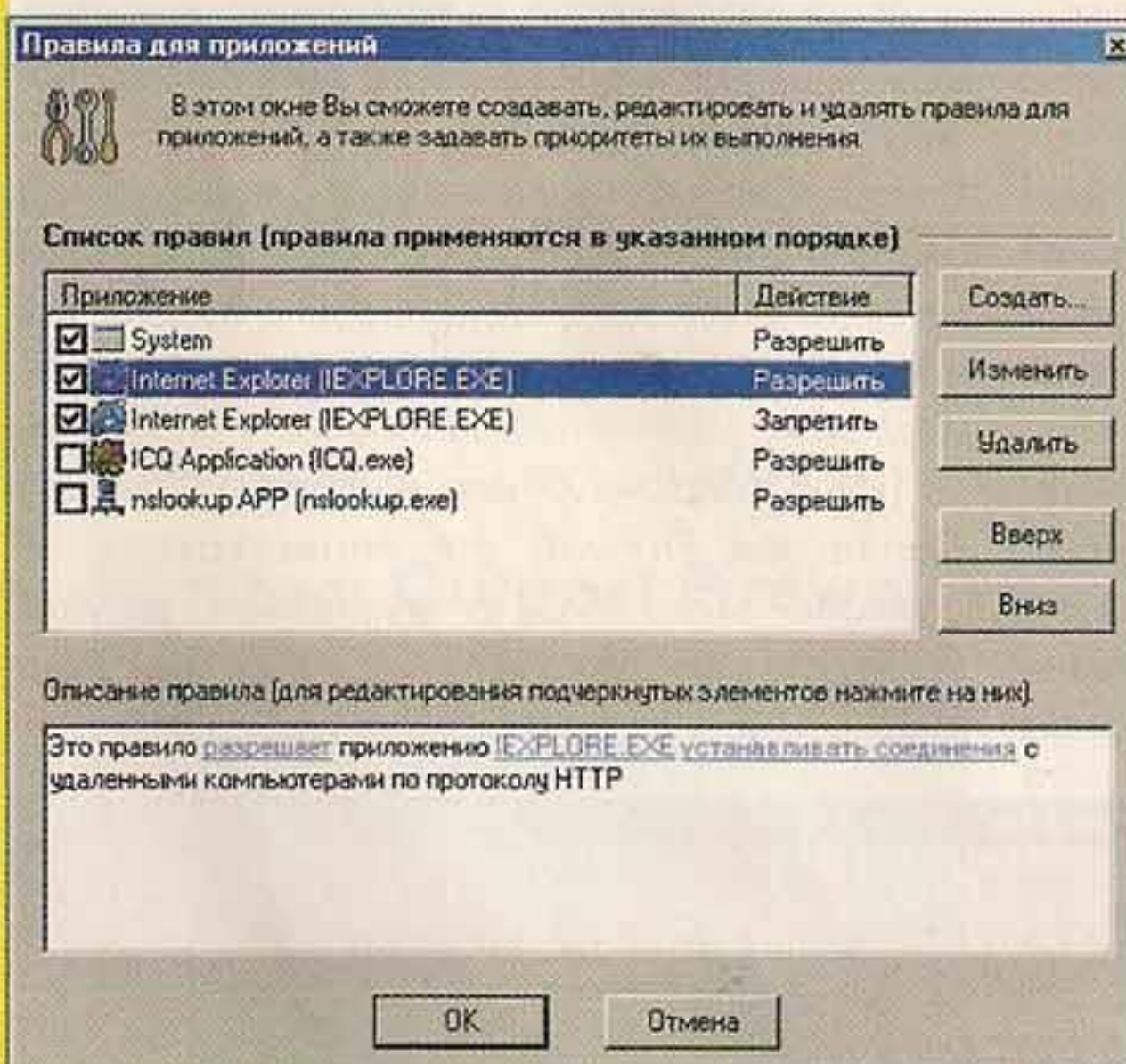
[И]: В Windows XP есть встроенный Internet Connection Firewall. Не пересекаются ли функции этого ПО с функциями вашего брандмауэра? Не является ли брандмауэр дублированием части уже встроенных в сис-





тему возможностей?

[А.К.]: Не является. Функциональность Internet Connection Firewall весьма ограничена. По сути, это просто пакетный фильтр. В Internet Connection Firewall нет контроля на уровне приложений, нет режима интерактивной работы с пользователем, нет режима обучения (гибкий способ настройки правил), нет средств контроля текущих соединений. ICF не в состоянии блокировать активность, например, троянских программ, отсылающих с компьютера пользователя в интернет конфиденциальную информацию (логины/пароли, номера кредитных карт и т.д.). Он не защитит пользователя от Backdoor — утилит скрытого удаленного управления. Kaspersky Anti-Hacker предоставляет пользователю гораздо более широкие возможности.



Кстати, немного истории. Подобие сетевого экрана появилось еще в NT 4.0 в Advanced Properties протокола TCP/IP. Но крайне редко можно встретить пользователей, использующих эту функцию. Причина очень проста — неудобство. Большинство пользователей предпочитают другие программы.

[И]: «Анти-Хакер Касперского» не борется с баннерами, рекламой и cookies. Почему? Вы не считаете, что это должно входить в список функций сетевого экрана, или эти возможности появятся в новых версиях?

[А.К.]: Ответ заложен в названии самого продукта — «Anti-Hacker». Из названия следует, что основное предназначение продукта — предотвращение хакерских атак. Борьба с баннерами — это несколько другое.

Следует также различать баннеры в веб-контенте, который пользователь запрашивает в своем браузере, и навязчивый рекламный софт, скрытно существующий на компьютере пользователя и докудающий показом баннеров, постоянно выкачивая их из интернета вне зависимости от вашего желания.

Блокировки первого способа баннерной рекламы в нашем продукте

нет (хотя опытные пользователи могут создавать запрещающие правила для определенных IP-адресов баннерных сетей). Второй тип — навязчивый рекламный софт — успешно обнаруживается брандмауэром при попытке скачать новую рекламу из интернета.

Что касается cookies — это опция сохраняется в старых персональных брандмауэрах многих производителей чисто исторически. Разработка этих персональных программ была начата довольно давно, в то время, когда в браузерах было недостаточно средств по контролю cookies. В настоящее время настроек cookies в новых браузерах гораздо больше, чем в настройках персональных брандмауэров. Дублирование или интерпретация этих настроек только усложнила бы Anti-Hacker, но не прибавила бы ему ценности в глазах пользователя.

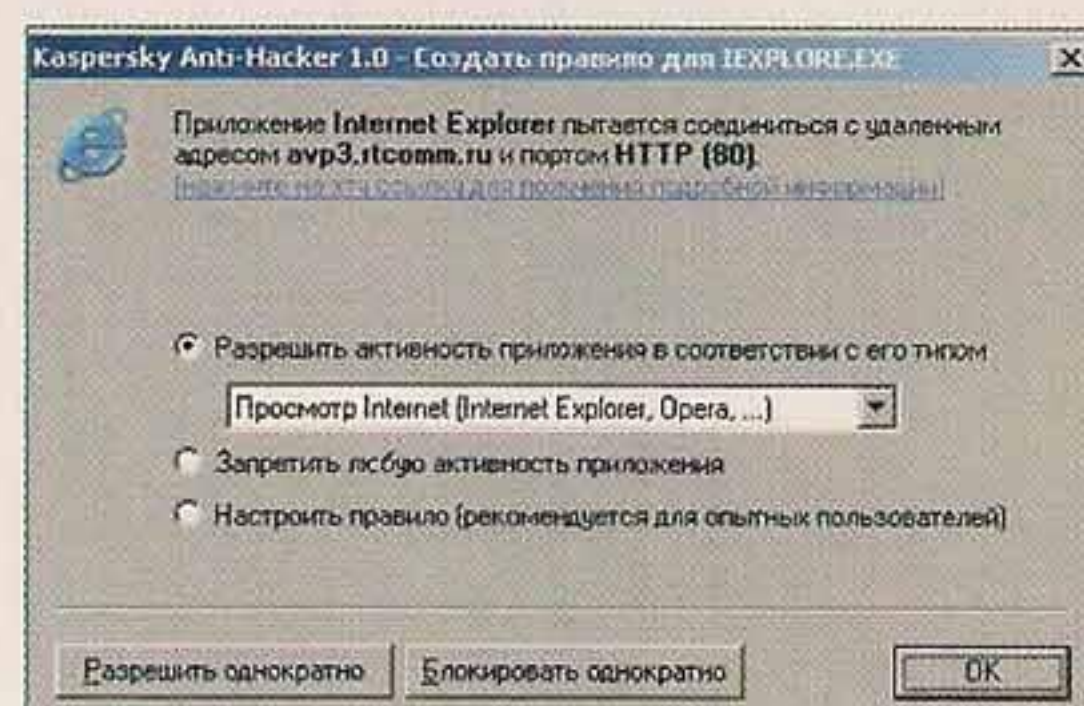
[И]: Что планируется изменить в следующей версии «Анти-Хакера»?

[А.К.]: По многочисленным просьбам в будущих версиях, возможно, добавится и станет более доступной для рядового пользователя возможность вырезать баннеры из веб-контента браузеров.

Еще один из вариантов развития продукта — его интеграция с антивирусом в единый продукт с общим интерфейсом, общими компонентами вроде карантина для подозрительных файлов.

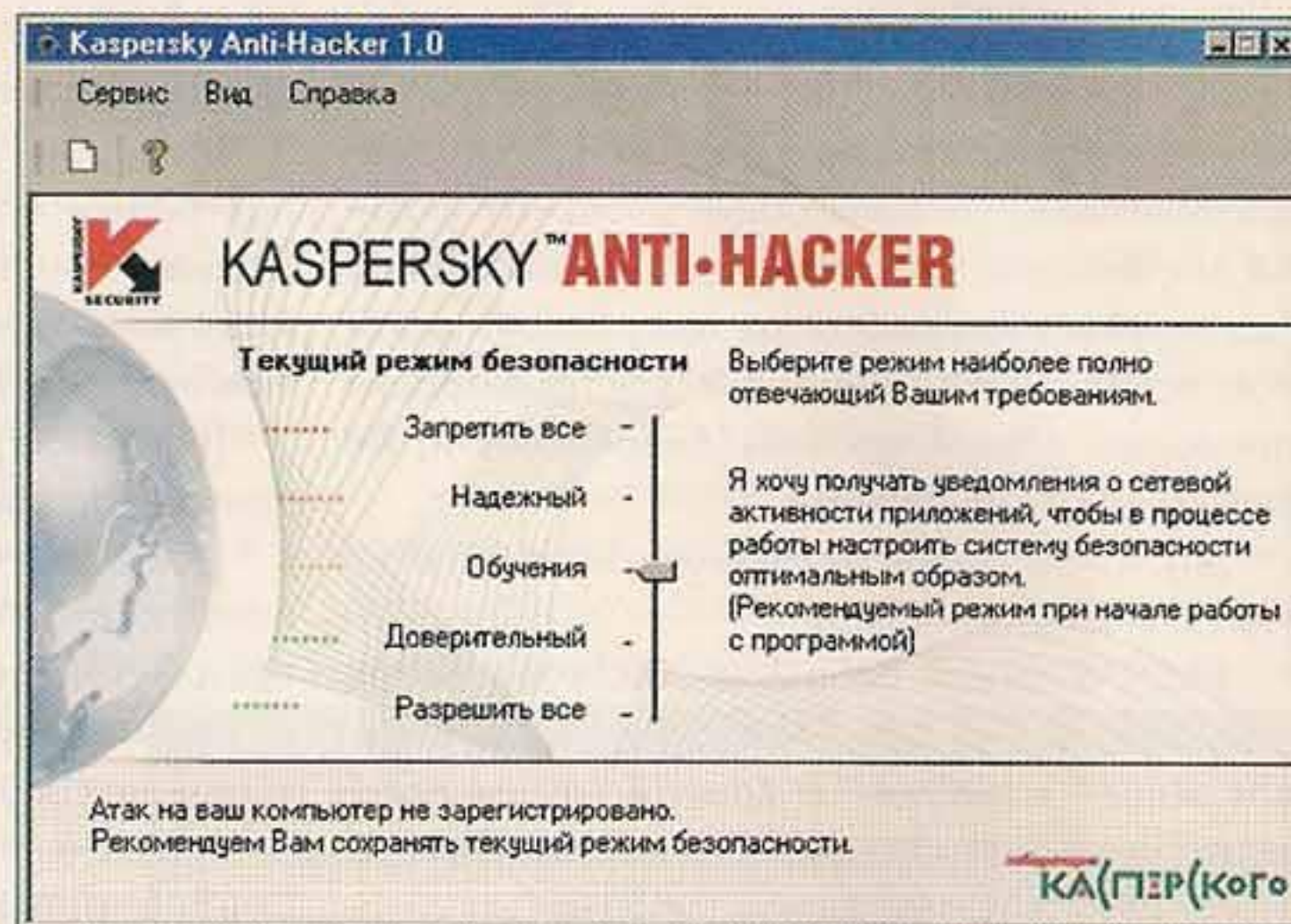
Продукт будет общим не только по структуре (антивирусный функционал), но и по сетевому поведению. Anti-Hacker — это очень удачный блокиратор новых троянских программ и backdoor'ов, где стандартный эвристический анализ не позволяет обнаруживать опасный код. Эти две технологии очень удачно дополняют друг друга, а наличие общего карантина даст дополнительную возможность пересылать подобную информацию в нашу антивирусную лабораторию.

[И]: Спасибо, что уделите нам время.



Теперь мы знаем кое-что новое про обе программы. В частности, что «баннерорезалка», скорее всего, появится уже в ближайшей версии «Анти-Хакера», а вот с cookies придется сражаться своими силами. Впрочем, Алексей Калгин прав — любой современный браузер сам позволяет контролировать cookies. Но согласитесь, приятно, когда все настройки безопасности собраны в одной утилите. Интересно было бы также посмотреть и на объединение «Антивируса Касперского» с «Анти-Хакером». Единый центр управления должен быть очень удобен. Что касается Outpost... Просто ждем новую версию. Должны же разработчики чем-то нас удивить.

Оба брандмауэра не уступают друг другу по надежности, но разнятся по функциональности: Outpost, помимо стандартного пакетного фильтра, предлагает еще и ряд дополнительных возможностей (контроль активных объектов веб-страниц, блокировка нежелательного контента, кэширование DNS-адресов, блокировка вложений электронной почты, баннеро-



резка, настройка ICMP и т.д.). Все вышеперечисленные особенности не относятся напрямую к безопасности ПК, поэтому их отсутствие нельзя поставить в упрек «Анти-Хакеру», который прячет почти всю свою функциональность и настройки внутри предопределенных уровней безопасности.

У разработчиков несколько разный подход к позиционированию своих продуктов. Outpost предназначен все же для более продвинутых пользователей, а «Анти-Хакер» для тех, у кого не хватает времени или знаний для детальной настройки утилиты.

Надеемся, что эта статья поможет вам определиться в выборе брандмауэра для вашего ПК. Если у вас есть какие-то вопросы к разработчикам этих брандмауэров, если вам что-то непонятно — пишите мне на e-mail. Постараюсь ответить в кратчайшие сроки. ■

DataForce

Internet Service Provider

voip.df.ru (095) 737 3246



САМАЯ ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ

**САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ**
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

ЗВОНКИ С ЛЮБОГО
КНОПЧНОГО ТЕЛЕФОНА
ЧЕРЕЗ ПРЯМОЙ МОСКОВСКИЙ
НОМЕР БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
"ВОСЬМЕРКИ"

СРАВНИТЕ НАШИ ТАРИФЫ за минуту разговора:

США	от \$ 0,07
Европа	от \$ 0,08
Англия	от \$ 0,08
Украина	от \$ 0,07
Россия	от \$ 0,07
Санкт-Петербург	от \$ 0,07
Новосибирск	от \$ 0,10
Хабаровск, Владивосток	от \$ 0,10

**+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО**

voip.df.ru ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

DataForce
Voice Over IP Service

5

**САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ**
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

ЗВОНКИ С ЛЮБОГО
КНОПЧНОГО ТЕЛЕФОНА
ЧЕРЕЗ ПРЯМОЙ МОСКОВСКИЙ
НОМЕР БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
"ВОСЬМЕРКИ"

СРАВНИТЕ НАШИ ТАРИФЫ за минуту разговора:

США	от \$ 0,07
Европа	от \$ 0,08
Англия	от \$ 0,08
Украина	от \$ 0,07
Россия	от \$ 0,07
Санкт-Петербург	от \$ 0,07
Новосибирск	от \$ 0,10
Хабаровск, Владивосток	от \$ 0,10

**+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО**

voip.df.ru ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

DataForce
Voice Over IP Service

15

**САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ**
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

ЗВОНКИ С ЛЮБОГО
КНОПЧНОГО ТЕЛЕФОНА
ЧЕРЕЗ ПРЯМОЙ МОСКОВСКИЙ
НОМЕР БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
"ВОСЬМЕРКИ"

СРАВНИТЕ НАШИ ТАРИФЫ за минуту разговора:

США	от \$ 0,07
Европа	от \$ 0,08
Англия	от \$ 0,08
Украина	от \$ 0,07
Россия	от \$ 0,07
Санкт-Петербург	от \$ 0,07
Новосибирск	от \$ 0,10
Хабаровск, Владивосток	от \$ 0,10

**+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО**

voip.df.ru ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

DataForce
Voice Over IP Service

30

**САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ**
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

ЗВОНКИ С ЛЮБОГО
КНОПЧНОГО ТЕЛЕФОНА
ЧЕРЕЗ ПРЯМОЙ МОСКОВСКИЙ
НОМЕР БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
"ВОСЬМЕРКИ"

СРАВНИТЕ НАШИ ТАРИФЫ за минуту разговора:

США	от \$ 0,07
Европа	от \$ 0,08
Англия	от \$ 0,08
Украина	от \$ 0,07
Россия	от \$ 0,07
Санкт-Петербург	от \$ 0,07
Новосибирск	от \$ 0,10
Хабаровск, Владивосток	от \$ 0,10

**+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО**

voip.df.ru ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

DataForce
Voice Over IP Service

50

Интернет-телефония,
Вы спросите, что это?

- Современные цифровые технологии
- Мгновенная связь с любой точкой мира
- Низкие цены
- Возможность звонить с телефона-автомата и с номеров с отключенным междугородом
- Подробная детализация звонков
- Наличие компьютера не требуется

Убедитесь в правильности
своего выбора!



СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Cabela's Off-Road Adventures 3

Консоль активируется нажатием тильды "~".

GodModeCora 1 — включает неуязвимость.

Если хотите выключить, пропишите тот же код, но вместо единицы вставьте ноль.

GiveMoney — много денег.

NoClipCora 1 — режим привидения. Вас не будут задевать машины соперников. Отключается тем же кодом, но введенным с нулем.

BuyAllAccs — дает все возможные аксессуары к авто.

CheatRepairAllCarPart — ремонтирует все части машины.

Delta Force: Black Hawk Down

Коды вводятся в консоли, которая вызывается нажатием на клавишу "~". После ввода кода нажмите Enter.

3cfe170c — бесконечный боезапас.

fc1ef2ed — пополняет боезапас до максимума.

91d428aa — дополнительные жизни.

43b24753 — включает невидимость.

Europa Universalis 2

Коды вводятся в консоли, доступ к которой можно получить по нажатию на клавишу F12. Вводите код или коды и нажмите F12 еще раз, затем нажмите на любую другую клавишу или кнопку мыши, чтобы выйти из консоли.

Dagama — дает 6 торговцев.

Pocahontas — дает 6 колонистов.

Vatican — 6 дипломатов (не те, которые чемаданчики, а люди).

Swift — увеличивает население города-столицы на 10000.

Wallenstein — показывает статус провинций.

Robespierre — дает возможность свободно изменять все национальные показатели.

Peterthegreat — снимает ограничение на тренировку войск в провинциях.

Montezuma — дает 50000 у.е.

Gustavus — дает 100 у.е. на разработку технологий наземных войск.

Drake — дает 100 у.е. на разработку морских военных технологий.

Cromwell — столько же для улучшения инфраструктуры.

Polo — 100 у.е. на торговые нужды.

Oranje — прибавляет 3 единицы к параметру стабильности.

Russianhordes — снимает ограничение на рабочую силу.

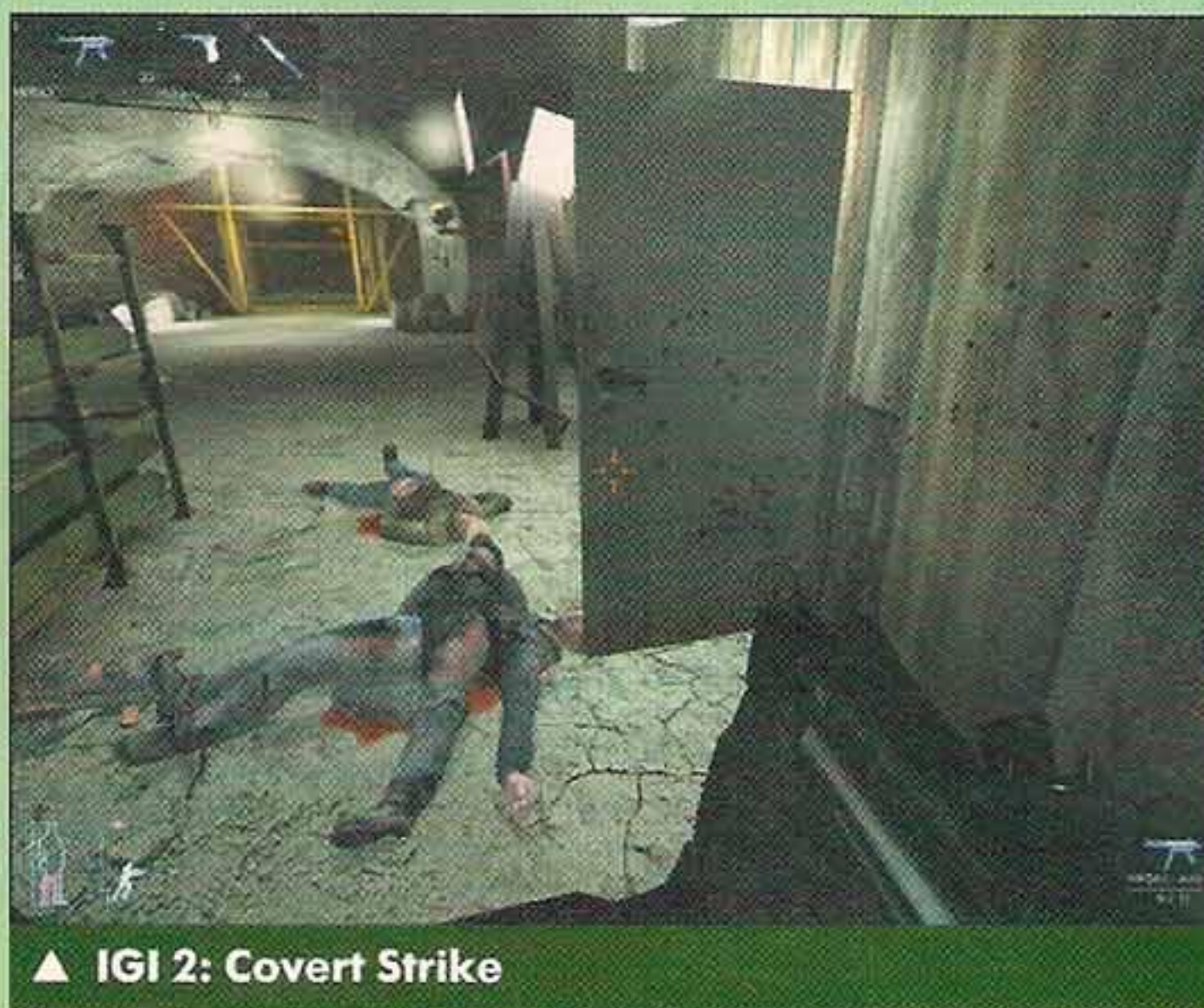
Difrules — дает победу в любой битве.

Columbus — открывает карту.

Pappenheim — убирает "туман войны" со всех участков карты.

Richelieu — дает возможность контролировать все военные отряды на карте.

Tilly — включает/выключает возможность компьютерных оппонентов объявлять вам войну.



▲ IGI 2: Covert Strike

IGI 2: Covert Strike

Коды вводятся прямо в главное меню игры. Действие кодов начинается при загрузке миссии. Для активации кодов существует мастер-чит: nada. Только после его введения можно будет воспользоваться остальными кодами.

Allgod — включает неуязвимость.

Allammo — дает бесконечные патроны.

Easy — уменьшает сложность.

Jurassic Park Genesis

Код, который можно было бы поместить и в "Игровые ресурсы". Для активации откройте файл research.ini из директории Data в корневом каталоге игры. В нем прописана стоимость всех исследований. Если заменить все значения на ноль, то все можно будет исследовать бесплатно.

Troll

Во время игры нажимайте на тильду ("~"), для того чтобы войти в консоль. В консоли набирайте:

elvis lives — неуязвимость.

no i am winner — перейти на следующий уровень.

oppenheimer — усиливает стандартный файербол.

xmas tree — дает много бонусов и полезных предметов.

tabasco — выстрелить струей огня.

system visor — показывает системную информацию.

ШЕСТНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа Magic Trainer Creator. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по Magic Trainer Creator, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (исполняемые программки на базе шестнадцатиричных кодов).

Europa Universalis 2

Изменению подвергаются сохранения (файлы расширения .eug), находящиеся в папке Save.

Чтобы изменить сохраненку, ее нужно открыть любым шестнадцатиричным редактором. В нем по контекстному поиску ищите следующие значения:

City — байты, стоящие после этого, будут показывать название вашего города и население, а также инфраструктуру.

Technology — общий уровень развития технологии.

Treasury — деньги. Больше двух миллиардов выставлять не стоит: игра может зависнуть.

Land unit — количество войск.

Также в файле можно найти и значения для ваших специалистов: diplomats, colonists, merchants, missionary. Можно добавить не более шести единиц спецов каждого вида.

Hard Truck: 18 Wheels of Steel

Открывайте МТС, запускайте игру и заходите на первую трассу (уровень сложности — Easy).



▲ Hard Truck: 18 Wheels of Steel

Выходите из игры (переключением между задачами по Alt+Tab) и прописывайте в поле ввода МТС адрес: 00F5D794. На экране появится текущее значение вашего счета. Если с первого раза трюк не получился, попробуйте поискать нужный адрес в этом блоке памяти. Если поставите денег больше миллиона, игра формально будет считаться пройденной, но ее можно будет продолжить.

Master of Orion 3

Редактировать нужно файл сохранения (находится в папке Save). Открывайте его в любом шестнадцатиричном редакторе, по контекстному поиску ищите название вашей империи (то, которое задали в начале игры). От него отступайте на 27 байт. Следующие 4 байта — ваши деньги. Изменять можно на любую величину, но чтобы она обязательно помещалась в отведенные под личный счет 4 байта.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных

программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыка — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Прекрасный лух смерти

В корневой директории игры лежат файлы конфигурации. Кроме того, тут же лежат две-три иконки. В каталоге \music находится игровая музыка в формате .wav. По адресу \savegame — папка с вашими сохранениями. В \video — заставочный видеоролик.

AquaNox 2 Revelation

В корневой директории игры, помимо основного загрузочного файла, лежат логи установки и самой игры. Здесь же будут появляться текстовые файлы с сообщениями об ошибках игры. В директории <Каталог игры>\Pak лежат основные архивы игры. К моменту выхода журнала на прилавки, наверное, в Сети уже будут специальные распаковщики.

I Was An Atomic Mutant

Основные ресурсы игры лежат в одном архиве — resource.en, который находится в корневой директории. Помимо этого, в папке \Cfg лежат ваши игровые настройки, а в \Videos — игровые ролики, которые проигрываются стандартными средствами Windows.



IGI2: Covert Strike

<Каталог игры>\pc\Common — папка с набором различных игровых скриптов от AI до расположения моделей и прочих объектов. Все сгруппировано по папкам в зависимости от назначения.

<Каталог игры>\pc\Humanplayer — набор ваших установок.

<Каталог игры>\pc\Language — папка с языковыми ресурсами игры. Разработчики подумали о локализации заранее.

<Каталог игры>\pc\Material — описание свойств материалов, используемых в игре. Из всего стоит выделить свойство "пробиваемости" пулями некоторых поверхностей.

<Каталог игры>\pc\Missions — все, что относится к миссиям, собрано в этой папке: карты, модели, текстуры, звуки.

<Каталог игры>\pc\Physicobj — еще одна папка с файлами настроек свойств материалов. Теперь уже более детально, с учетом тех моделей, которые сделаны из соответствующего материала.

<Каталог игры>\pc\Savegames — сохранения.

<Каталог игры>\pc\Screens — здесь лежат некоторые заставочные картинки и элементы главного меню.

<Каталог игры>\pc\Weapons — вся физика

всех видов оружия в файлах скриптов.

В директории <Каталог игры>\pc лежат текстовые файлы с описанием мультиплеерных команд и изменений при обновлении игры.

В корневом каталоге игры лежат несколько файлов Readme на разных языках и файл установки сетевого сервиса GameSpy Arcade.



В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности. Поскольку стандартные коды для них, если есть, уже давно всем известны, то мы рассматриваем их с точки зрения шестнадцатичных кодов.

Героем сегодняшнего обзора станет старенькая аркада про безобидного с виду кролика. Вот только по внешнему виду о нем судить не стоит, ибо у него за пазухой спрятан огромный арсенал всевозможного оружия, в том числе и массового поражения. Джордж Буш отдыхает, Хусейн восторженно аплодирует. Встречайте: Jazz Jackrabbit.

Jazz Jackrabbit 1

Перед вводом каждого кода необходимо нажимать P и Backspace.

Gunhed — дает все пушки сразу.

Lamer — переход на следующий уровень.

Boof — дает временную неуязвимость.

Sable — временное увеличение скорости.

Cstrike — дает авиабомбу.

Hooker — как только вы пройдете текущий уровень, вас перенесет на бонусную миссию.

Hocus — телепортирует вас на безопасное расстояние в том случае, если сверху и снизу много врагов.

Arjan — кто-то смеется над вами, и это отображается на мониторе.

Tim — пишет на экране "Awesome".

Apogee — при первом вводе переводит игру в шестнадцатичный режим, при повторном вводе все возвращается в норму.

Jazz Jackrabbit 2

Jcoins — монеты.

Jgems — драгоценные камни.

Jammo — больше патронов.

Jfly — режим полета.

Jinv — режим бога.

Jkill — самоубийство.

Jguns — все пушки.

Jshield — щит.

Jpower — улучшает характеристики.

Jnxt — перебрасывает вас на следующий уровень.

Jbird — дает птичку, которая всячески помогает вам, уничтожая врагов.

Jmorph — игра за другого персонажа.

Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files

Еще одна игра про кролика. На самом деле представляет собой просто модификацию предыдущей. Соответственно, все коды остались те же. Так что — см. выше.

Jazz Jackrabbit: Christmas

Опять нажимаем P и Backspace. Только после этого печатаем:

Gunhed — все оружие и полный боезапас.

Boof — неуязвимость.

Sable — увеличивает скорость и высоту прыжка.

Cstrike — авиаудар.

Doom — теперь убить противников будет не так просто.

Mark — убивает кролика.

Bad — дает птичку-помощника.

Check — выводит системную информацию.

Arjani — начинается землетрясение, и это добавляет вам очки.

Можете попробовать коды и из первой части игры. Они также должны работать.



Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

The Incredible Machine

В сегодняшний обзор попала достаточно старая игра. Но это не умаляет ее достоинств. The Incredible Machine — представитель редкого жанра Build-Puzzle. Вам нужно построить некоторую комбинацию разных предметов, чтобы достичь нужной цели. Например, вентилятор дует на воздушный шарик, который затем пролетает под выключателем и включает генератор. И так можно строить тысячи задач с сотней предметов.

А теперь о главном. Первая пасхалка дает дополнительные предметы. Чтобы их получить, нужно изменить системные часы на 14 февраля (День святого Валентина), 25 декабря (Рождество) или 31 октября (Хэллоуин). Теперь в игре войдите в мастерскую ТИМа. В разделе Miscellaneous Parts будут лежать фигурки Купидона, Санта Клауса или бейсбольная бита, раскрашенная в цвета, соответствующие празднику. Только не думайте, что они нужны только для декоративных целей. Попробуйте использовать их с различными предметами — получите очень неожиданные результаты.

Кроме того, если сменить дату на 17 марта (День святого Патрика), в этом же разделе получите клевер, который ведет себя как мячик с очень большой упругостью.

Попробуйте вводить даты разных известных праздников. Возможно, за ними тоже скрыты пасхалки.

Чтобы увидеть профессора в бикини, следует произвести следующие манипуляции. Зажмите Shift и Ctrl и введите gumbikini. Кликните правой кнопкой мыши на шарике профессора. Теперь примерно минуту держите нажатой клавишу Q. Профессор предстанет вам в облегающем купальнике, будет играть национальный гимн. Очень патриотично!

На диске с игрой также есть музыкальный трек под номером 21. Он не проигрывается в игре. Проигрывается в WinAMP.

Even More Incredible Machine

В дополнении к игре также есть интересная пасхалка. В игре во время сохранения введите Cats, появится сообщение Who is Allecia?. Скорее всего, кто-то из разработчиков решил увековечить имя своей подружки в игре. Если действительно хотите узнать, что это за Аллесья такая, позвоните разработчикам...

Над рубрикой "КОДЕКС" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатичные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka Magician (noteTabk@mail.ru).

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР D&D/d20 system

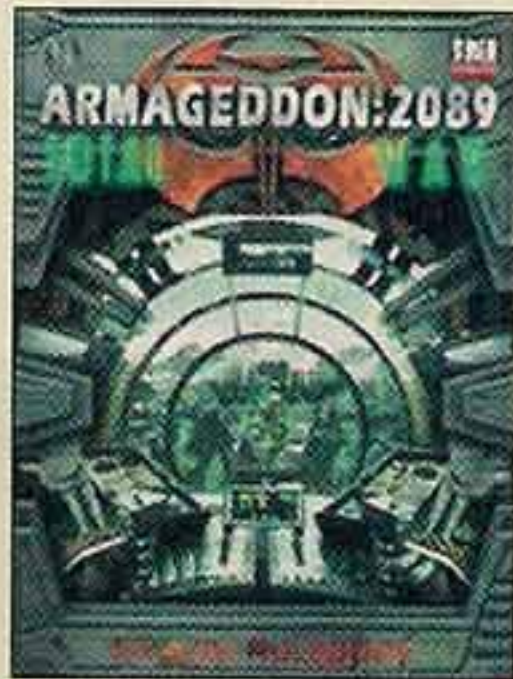
В июне у *Wizards of the Coast* выйдет *Ghostwalk*, представляющий собой описание большого города, населенного нежитью. Город не привязан ни к какому конкретному сеттингу (анонс именует сам город отдельным сеттингом). Игрокам впервые предоставится возможность поиграть за



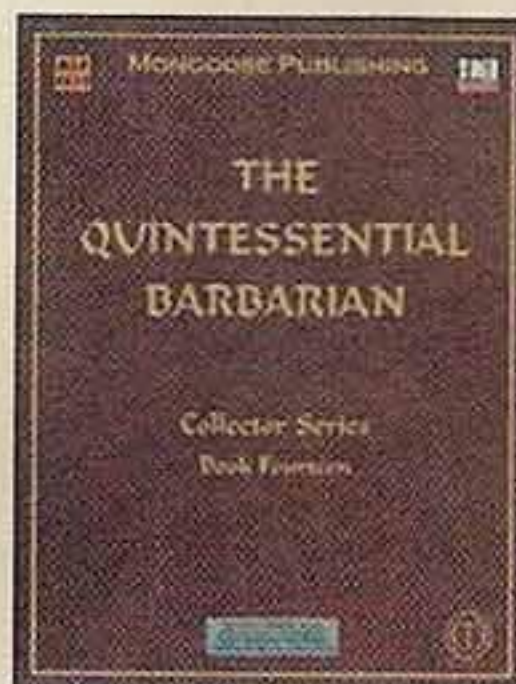
призраков! В книге на 224 стр. детально прописаны регионы города, его обитатели, новые монстры, магические предметы, заклинания и даже престиж-классы. В качестве бонуса прилага-

ются три различных небольших модуля, с которых можно начать вводить игроков в приключения по улицам призрачного города. Авторы: *Monte Cook, Sean Reynolds*.

Mongoose Publishing выпустила очередную d20-совместимую игру в фантастическом жанре. *Armageddon 2089* — это ролевая инкарнация всемирно известной вселенной *Battletech*, мира боевых роботов. Линейка продуктов *Armageddon 2089* будет включать в себя художественные произведения, дополнения и энциклопедии. Первое издание в серии — 304-страничная полноцветная книга правил, иллюстрированная компьютерной графикой. На ее страницах будут размещены правила и указания по ведению крупномасштабных боевых кампаний и небольших набегов наемников, по конструированию собственных мехов и ведению детализированных сражений, в которых, наряду с роботами, принимают участие танки, пехота, воздушные силы, а также специальные части, осуществляющие войну электронную. Вместе с книгой правил вышло первое дополнение — *War Machines of 2089*. Это 128-страничная энциклопедия боевых роботов: вы можете выбрать любого из шести десятков представленных здесь и поместить в свою игру.



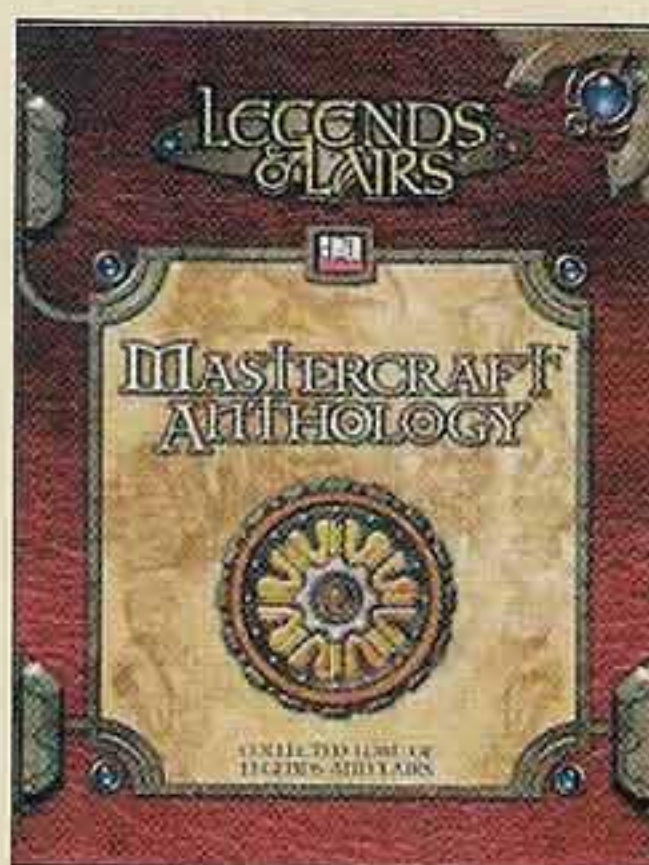
Старые серии издательства также не остались без внимания. Игрокам в третью редакцию D&D будет интересен *The Quintessential Barbarian*. Здесь описаны но-



вые концепции "варварских" персонажей, новые престиж-классы, советы по объединению в орды, выживанию в естественных условиях и использованию своей варварской ярости. Сильные духом маги не пройдут мимо нового тома *Encyclopaedia Arcane: Dragon Magic*, посвященного древней и полузабытой ныне драконьей магии, прародительницы всего остального волшебства. Достойные изучат секреты могущественных рептилий, смогут стать Друзьями Драконов и получить тайное знание непосредственно из их уст.

Fantasy Flight Games продолжает свою D&D-ориентированную серию *Legends & Lairs* рядом книг. Во-первых, это уникальная книга *Mastercraft Anthology* — 144-страничный сборник глав из первых десяти дополнений линейки. Книга стоит всего \$5 и является скорее рекламным супербуклетом, чем полноценным ролевым продуктом, однако в ней будут встречаться и ранее не опубликованные материалы.

Следующей книгой серии снова стал d20-монстрятник. Дополнение *Twisted Lore* посвящено таким интересным типам чудовищ, как *abberations*, *oozes* и *shapechangers*. То есть искаженные, аморфные существа и оборотни — полезное добавление в арсенал опытного DM'а. Нельзя пройти и мимо третьего продукта от *FFG* — книги *Dungeoncraft*. В сущности, это 176-страничное руководство по созданию подземелий всех цветов и размеров, однако в книге нашлось место новым престиж-классам, навыкам и способностям, предметам снаряжения, так или иначе имеющим отношение к туннелям и лабиринтам. Плюс, естественно, многочисленные карты и шаблоны карт подземелий.



НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Компания *WizKids* выпустит в мае новую линейку вар-

гейма *Crimson Skies*, вселенная которого была некогда разработана корпорацией *FASA*. Новая игра строится на миниатюрах с поворотными дисками-счетчиками, кото-

рые придумала и продвигает *WizKids* (этот же принцип задействован в *Mage Knight* и *MechWarrior*).

Альтернативно-исторический мир "Багровых небес" погружает игроков в эпоху первой половины XX в., в которой реактивные самолеты и дирижабли летают вокруг небоскребов. В новой игре отдельно будут сосуществовать миниатюры пилотов и летающих объектов, которыми они управляют. На подставках и тех, и других размещаются счетчики "хитов", атаки, защиты и других полезных характеристик.



VOID, относительно молодой варгейм от команды *I-Kore*, уверенно движется к тому, чтобы встать в один ряд с всемирно известными *Warhammer 40000* и *Warzone*. В мае ожидается выход переработанной книги правил *VOID 1.1* с новыми иллюстрациями знаменитого Адриана Смита. Другая новинка — пластиковые наборы миниатюр для этой игры.

НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

Для *Warhammer 40K* в продажу поступил второй русский сет под названием "Большая битва за Делос V". Он включает в себя шесть видов стартеров: четыре 60-карточных ("Темные эльдары", "Космические волки", "Цинтч", "Култ скорости"), карты секторов в которых отпечатаны на прозрачном пласти-





ке, и два 55-карточных ("Имперская гвардия", "Тираниды"), к которым "для равновесия" приложен бустер. Такой перекоп образовался вследствие того, что в оригинале было выпущено два сета ("Кампания за Коронис" и "Битва за Делос"), которые для русской редакции были объединены в один.

Sabertooth Games продолжает осваивать миры Warhammer. Новая коллекционная карточная игра WarCry основывается на вселенной варгейма Fantasy Battles.

Противоборствующие расы и фракции начали объединяться в две титанические армии — Великий Союз и Полчища Тьмы, — чтобы навсегда утвердить свою власть над всем миром. WarCry выйдет на русском языке одновременно с английским вариантом и будет распространяться компанией "Саргона".

В"Игру престолов" (A Game of Thrones) вступили драконы (точнее, пока один дракон), причем случилось это за несколько месяцев до выхода следующего сета Flight of Dragons. Первый представитель драконьего "Великого дома", промо-карта Rhaegal распространялась в официальных магазинах продукции компании Fantasy Flight Games в течение апреля. Ее смог получить каждый купивший "Игры престолов" на 10 долларов.



Magic: The Gathering

Событием месяца был Pro Tour Venice, проходивший в формате Onslaught Block Constructed. Победителем стал Osyp

Lebedowicz (Astral Slide), которому unsuccessfully, со счетом 0-3, противостоял Tomi Walamies (Goblins).

Домой Осип увез 30,000 зеленых президентов.

От России в венецианском турнире участвовал Владимир Ветров. Проходившие тогда же Venice Masters (team Rochester) преподнесли очередной сюрприз. Команда Phoenix Foundation (Marco Blume, Dirk Baberowski и Kai Budde) впервые потерпела поражение в этом формате. До сего момента Кай сотоварищи выиграли все командные турниры, в которых принимали участие. Победителем в этот раз стали японцы из Poor Shark 2 (Masahiko Morita, Katsuhiko Mori и Masashiro Kuroda).

Из локальных новостей можно отметить возврат региональных чемпионатов к регламенту прошлого года. Иными словами, с каждого из таких турниров на Пятый Национальный чемпионат пройдут лучшие 8 игроков, что не может не радовать. Программа чемпионата такова: первый день — 6 туров в формате "Тип 2", 3 тура рочестера; второй день — 3 тура рочестера, вошедшие в Топ-8 играют "Тип 2". Место проведения Пятого Национального Чемпионата России — Центр Досуга и Культуры "На Соколиной горе" в Москве.

Ближайшие крупные российские турниры проходят в следующие дни: 5 апреля — Региональный Чемпионат в Москве (клуб "Портал"), 6 апреля — Региональный Чемпионат в Санкт-Петербурге, 19 апреля — "Мясорубка" в Москве (клуб "Портал"), 26-27 апреля — Российский Национальный чемпионат, 10-11 мая — GPT Amsterdam, 17-18 мая — играется пререлиз нового сета Scourge.

Материалы раздела "Вне компьютера" подготовлены порталом РОЛЕМАНСЕР, крупнейшим сетевым ресурсом о настольных играх.

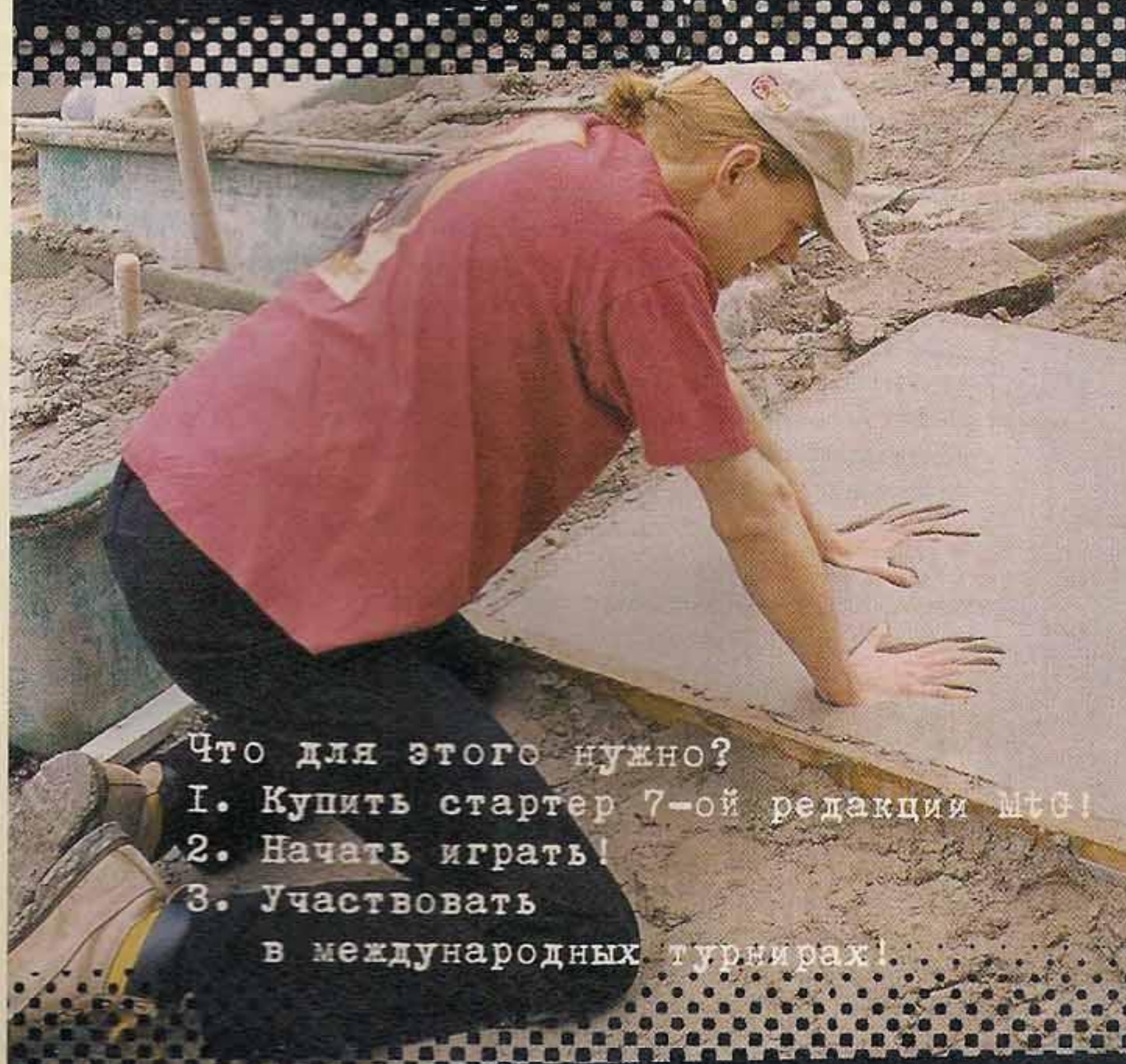
Интеллектуальная
Коллекционная
Карточная Игра



10 лет Международная фабрика Wizards of the Coast зажигает звезды Magic: The Gathering!

5 лет наши лучшие игроки оставляют свой след во всемирной истории...

Стань МИРОВОЙ звездой MtG!



Что для этого нужно?

1. Купить стартер 7-ой редакции MtG!
2. Начать играть!
3. Участвовать в международных турнирах!

А еще...

Принять участие в конкурсе "СТАНЬ ИЗБРАННЫМ - 2!"

Пришли свой рассказ или фотографию на тему: "Я играю в Мэджик" по адресу: 109029, Москва, а/я 29

Каждый получит промо-карту в подарок!

Лучшие будут опубликованы на нашем сайте! Лучшие из лучших — в журнале «Игромания» и SideBoard! Победителей ждут крутые призы!

Итоги конкурса будут подведены 19 июля 2003 г. в день мирового 10-летия MtG! Подробные правила конкурса и другую информацию можно найти на сайте: www.sargona.ru

Адреса игровых клубов:

Москва: "Портал" м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д. 2/1, тел: (095) 248-4903;
"Одиссея" м. Сходненская, ул. Нелидовская, д. 20/1, тел: (095) 493-9848;
Санкт-Петербург: "Саргона" м. Новочеркасская, Новочеркацкий пр-т, д. 47/1, тел: (812) 445-1054
Киев: "Легенда" м. Минская, ул. Богатырская, д. 2Б, тел: (044) 461-3161



КЛАССИЧЕСКИЕ СЕТТИНГИ D&D

GREYHAWK:

достоверный сказочный мир



D&D — это тема, к которой наш журнал обращался множество раз. И как любая популярная ролевая игра, эта тема неисчерпаема. На страницах "Игромании" появлялись материалы об игровом процессе, правилах и даже многоотомной сопутствующей литературе. Сегодня же мы открываем серию статей о сеттингах — вымышленных мирах "Подземелий и драконов", где миллионы игроков провели далеко не худшие часы своей жизни.

Предположим, что мы готовимся вести очередную "сценарий"-модуль. Это официальное произведение, написанное профессиональным автором. Дело происходит в некотором королевстве с четырехсотлетней историей. Лет пять назад в одной военной кампании погиб король, и около полугода прошло со смерти единственного наследника. Теперь нет ни короны, ни правителя. Задача партии — найти корону и нового наследника. Общее впечатление остается положительным — сюжет более чем увлекателен и логичен, действия NPC мотивированы и лишены избытка идиотизма, карты подробны, а статистики врагов — сбалансированы. Но остаются некоторые детали, не дающие спокойно рассказать игрокам введение в модуль.



Во-первых, вышеназванный король гибнет при преследовании варварского вождя и его последнего соратника, будучи в окружении всего десятка рыцарей. Во-вторых, на мастерской карте королевства, имеющего разветвленную сеть баронств и прочего, обозначено ровно два города, один из которых — столица. В-третьих, в замке одного из локальных негодяев, который, по идее, должен быть порублен героями-приключенцами в капусту, материальных ценностей немагического свойства хранится на такую сумму, что ее с лихвой хватает на покупку соседнего каганата и варварской вольницы вместе со всеми крепостями, деревнями и городами.

Несуразность? С одной стороны — чудный передний план, а с другой — неприглядный задник с непродуманной экономикой, этногенезом и демографией. Частая ситуация для сеттингов, даже официальных, классических и культовых. Чтобы более не возвращаться к этой проблеме, будем считать всех авторов, создававших официальные миры Greyhawk, Dragonlance,

Forgotten Realms, Ravenloft, не демиургами, а летописцами, создающими свои труды по десяткам копиям древних манускриптов, над чьим разумом и творческим порывом довлеют текущая политическая ситуация, собственные представления о естественных науках и профессиональная конкуренция.

В начале было слово

У слова "Greyhawk" несколько значений.

City of Greyhawk или **Free City of Greyhawk**: город, расположенный в самом центре Flanaess. В последние годы — центр политической, торговой и культурной жизни континента.



Castle of Greyhawk: построен бывшим лордом-мэром одноименного города и находится в нескольких милях к северу от него. Популярное место, привлекающее авантюристов и исследователей всех мастей.

Domain of Greyhawk: территория, находящаяся под покровительством и правлением городского совета Грейхока.

Plains of Greyhawk: равнины, расположенные к востоку от реки Селинтан и к югу от города Грейхока.

World of Greyhawk: сама планета Oerth, а если более точно, Flanaess — северо-восток континента Oerik.

GREYHAWK: термин, который игроки используют в отношении этого сеттинга D&D.

Теперь с чистыми руками, холодной головой и горячим сердцем приступим к основной теме. И бросим взгляд на мир Greyhawk, точнее — Oerth, в год 591 по Общему Летоисчислению.

Да будет свет!

Greyhawk вышел из-под пера легенды ролевого движения, Гэри Гигакса (Gary Gygax), одного из двух людей, придумавших в 1973 г. Dungeons & Dragons. Вначале мир существовал исключительно в голове его автора и нескольких набросках, сделанных для игроков при ведении модулей. В 1976 г. была опубликована тонкая книжица, посвященная миру. Затем, когда компания TSR захотела выдвинуть авторскую вселенную Гигакса на рынок, мир был оформлен по всем правилам, с картами, хронологией и ключевыми персонажами. Произошло это в 1980 г., когда уже существовала Advanced Dungeons & Dragons. По словам самого автора, карты к миру он рисовал всего неделю, а на полное описание ушло около месяца. Я думаю, он слукавил, потому как к этому моменту из-под его пера уже вышли несколько модулей, впоследствии приписанных к Greyhawk. Да и водил он по этому миру уже пару лет. Так что

этот месяц ушел скорее на систематизацию накопленного опыта.

Мир стал сверхпопулярным у поклонников D&D, и его дополненное "коробочное" издание появилось уже в 1983 г. Уход Гигакса из TSR не сказался на развитии мира: в 1988 г. вышло его подробное описание уже для Второй редакции AD&D (под редакцией Дж. Уарда). Картина мира, его история и персонажи претерпели серьезные изменения. Осталось не так много белых пятен на карте и пробелов в хронологии. В 2000 г. Greyhawk — самый первый и самый древний из официальных миров AD&D — стал базовым сеттингом Третьей редакции D&D. Так, например, стандартный пантеон богов, описывающийся в Player's Handbook, происходит из вселенной Greyhawk.

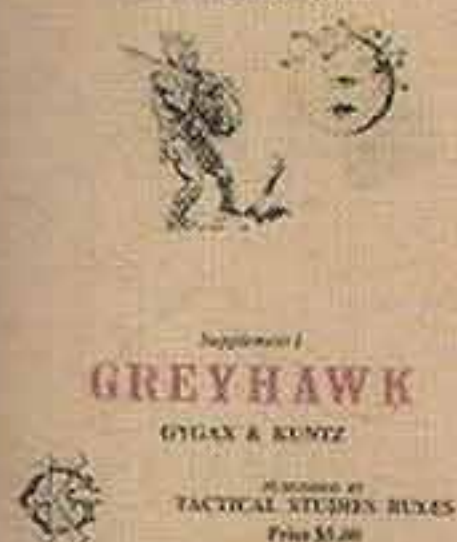
Урок географии

Началом того мира, который предстает перед нами в конце "местного" VI века, можно считать события, произошедшие тысячу лет назад. Ровно тогда были в первый и последний раз использованы могучие заклинания, породившие Rain of Colorless Fire и Invoked Devastation, положившие конец существованию двух могучих империй Суэль и Баклуни. В память о событиях тех лет нам достались Сухие степи и пески Пыльного моря, бесплодные и необитаемые. Те, кому удалось пережить ужасные события, покинули свои города и, преодолев горы, приступили к освоению новых земель, называемых их коренными обитателями Flanaess. Освоение проходило в череде войн с аборигенами и в заключении союзов с вчерашними врагами.

В результате образовалось Великое Королевство, простиравшееся от берегов Сольно-



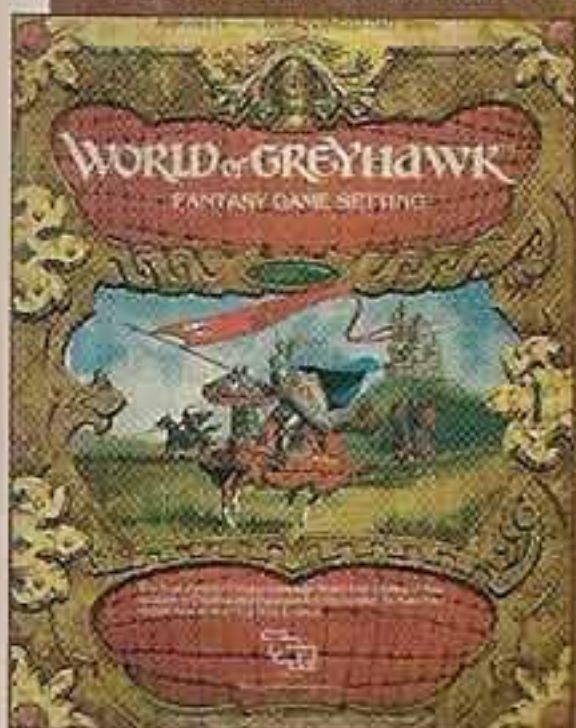
DUNGEONS & DRAGONS

ADVENTURE
Rules for Fantastic Medieval Wargames
Campaigns Playable with Paper and Pencil
and Miniature Figures

▲ Краткое описание Greyhawk для классических D&D (1976).



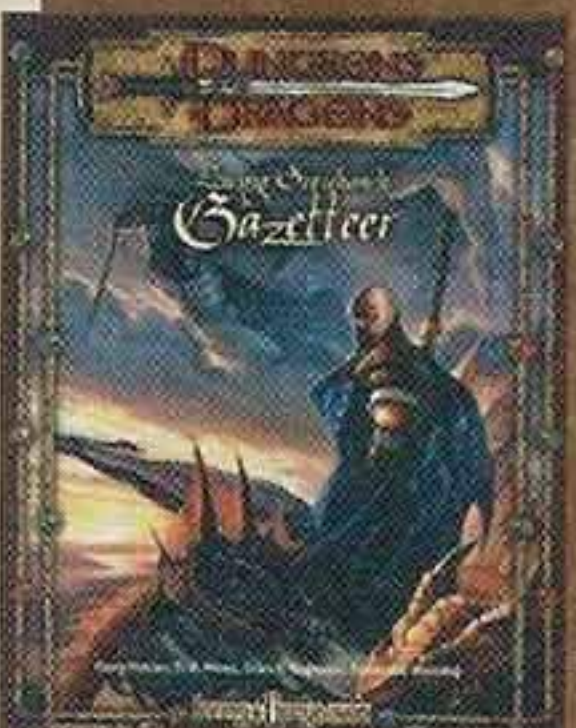
▲ Первое издание сеттинга Гэри Гикакса (1980). Одновременно — первый ролевой сеттинг в истории!



▲ "Коробочное" издание, появившееся на волне популярности сеттинга (1983)...



▲ Дополненный "бокс" уже для Второй редакции AD&D (1988).



▲ Нынешний сеттинг Greyhawk (2000). Создан для глобальной "живой" ролевой игры в рамках ассоциации RPGA.

рского океана до пиков Лортмильских гор. Описание упадка, разделения и последовавшего за ними падения Королевства может составить увесистый томик, полный описаний гениальных интриг, политических ходов и фантастической глупости. В финале этого произведения Великого Королевства больше нет, а все человеческие государства к востоку от Лортмильских гор суть его обломки.

К западу от гор раскинулось государство Кеоланд, появившееся одновременно с Великим Королевством. Окружающие его герцогства и графства всегда опирались на этого гиганта и могли рассчитывать на его помощь в тяжелые времена. Основное различие между Западом и Востоком в том, что Восток всегда воевал с внутренними врагами, что мало помогло дружественным отношениям с соседями. А Запад всегда плечом к плечу встречал внешнюю угрозу, будь то гуманоидные орды с гор Хрустального Тумана или номады страны Кет.

Урок истории

Посвятив немного времени геополитике, вернемся в недавнее прошлое. 582 год, примерное начало Greyhawk Wars. Мы видим, как на Севере орочьи армии под предводительством демонов расширяют границы Империи Юза. На Востоке агонизирует Великое Королевство, превратившее свои внешние границы в непрерывную линию фронта. На Западе города один за другим исчезают в огне гуманоидных вторжений. А таинственные и зловещие Алые Братья возводят своих марионеточных правителей на престолы по всему миру.

Нет больше места на континенте, где не слышно звона мечей и грохота боевых заклинаний. Создания из других миров разгуливают по землям мертвых, как по своим владениям. На картах изображены уже стертые с лица земли государства. Границы меняются в зависимости от численности и направления движения войск. Извечные враги заключают союзы, а вчерашние друзья выстраивают армии в боевом порядке.

Осень года 584. Все государства, кроме Империи Юза, не способны выдерживать темп военных действий. Поля выжжены, города разграблены, продовольствие на исходе, солдаты воюют за выживание. В город Грейхок, единственный нейтральный остров в море военного хаоса, стекаются представители всех цивилизованных участников конфликта. Подписан пакт о ненападении. Война окончена, перекуем мечи?

Конечно же, нет. Это лишь небольшая передышка. И вот новые

армии бьются с гуманоидами, восстают поработанные Братством государства, перемежают границы потомки Великого Королевства. Только не та уже война идет. Не за выживание бьются теперь, а за земли. Есть куда возвращаться солдатам, есть мирные уголки на планете.

Год 591, сегодняшний день. Все так же спорны формы границ и законность правителей. Все так же Север грозит континенту. Но шаткое равновесие уже существует. Кто же пережил эти годы? Кого можно считать реальной силой при новом порядке?

Жизнь замечательных нелюдей

Юз Злой

Сын ведьмы и демона, всего ста лет от роду, он уже успел дважды поднять Север на великий поход против всех, дважды создать свою империю, просидеть 60 лет в заточении и достигнуть статуса полубога. Юз проявил себя с одной стороны как безжалостный и кровавый тиран, а с другой — как гениальный и непредсказуемый стратег. Пусть его тактика сводится к грубым силовым приемам, но это не дает повода считать его недостойным противником. Обличия, в которых он предстает перед смертными, разнятся от хилого старика с длинными седыми волосами до трехметрового гиганта с горящими глазами. Столица его империи наводнена как его смертными сторонниками, так и демоническими.

Сейчас у Юза не лучшие времена — все боги и государства выступают против него. Негде больше искать союзников, никто не встанет под его знамена. Однако не похоже, чтобы он был в унынии или подавлен. Ведь всего каких-то 20 лет назад он сидел в подземельях Замка Грейхок, законный в кандалы и связанный заклетами. В его жизни бывали времена и похуже.

Векна

Кто же не слышал о легендарном маге-умертвии? Даже после

своей второй смерти от рук адьютанта Каза, когда от его давно умершего тела остались только глаз и рука, он продолжал наводить ужас на простых крестьян и всемогущих владык. Борьба с ним и его культом идет по сей день. Последняя попытка вернуть его на Greyhawk, состоявшаяся незадолго до начала Войн, чуть не увенчалась успехом. Только чудо спасло Круг Восьми от подосланных убийц, и то же чудо по имени Мордекайнен предотвратило само возвращение. Сейчас Векна пребывает в официальном статусе мертвого бога, но только очень наивные или оптимистичные личности могут верить в его окончательную и бесповоротную смерть.

А ведь некогда он был многообещающим молодым магом, чьи способности привлекли внимание эльфийских наставников. Но в процессе обучения от него решили утаить некоторые факты, относящиеся к древним темным богам и черному разделу некромантии. Молодой и горячий Векна был всерьез расстроен подобным недоверием, ушел на остров, отстроил там башню и занялся самостоятельной научной работой. В процессе экспериментов он стал личом, да еще и армию умертвий поднял. И вернулся продолжить диспут с бывшими научными руководителями.

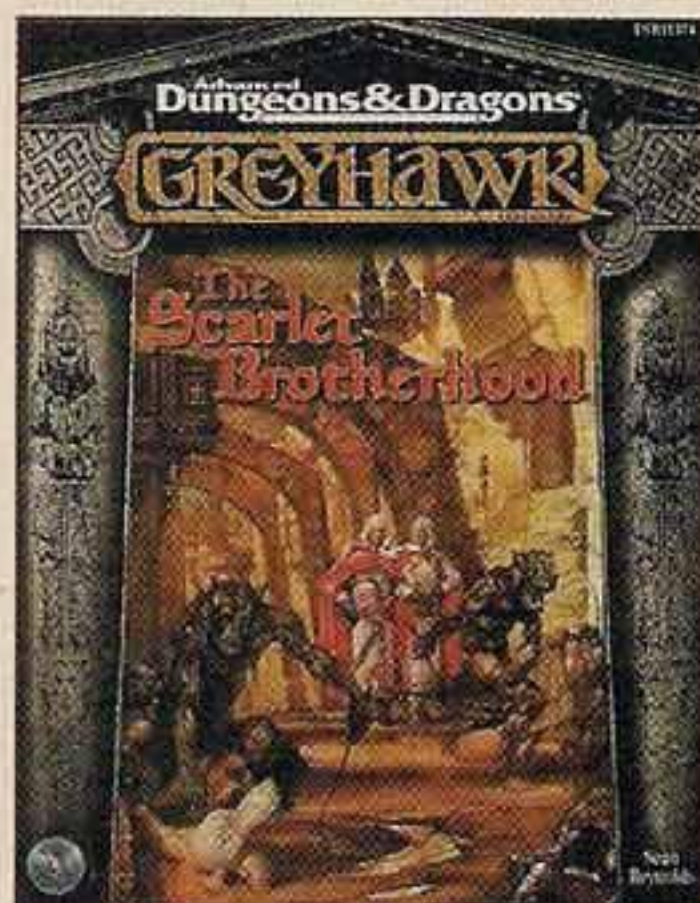
Говорят, в те дни эльфы жили по всему континенту, и было у них то ли семь, то ли восемь крупных и хорошо укрепленных городов-государств. Так вот, с тех пор живут они только в Селене и людей недолюбливают. Люди же, то ли к счастью, то ли нет, времен тех не помнят и про учителей легендарного мага не подозревают. А то, кто знает, может, и Селена недостаточно хорошо укреплена?

Алые Братство

О Братствах тяжело сказать что-либо определенное. С одной стороны — фанатичные националисты, практикующие селекционные опыты и поклоняющиеся мертвому богу Тариздуну, возвращение которого, по легендам, должно привести к апокалипсису. С другой — достойные дипломаты, гениальные политические игроки, знатоки психологии и социологии. Первые, кому удалось, применив незначительные военные усилия, захватить власть сразу в нескольких государствах на различных концах материка. И первые же, кому удалось так быстро подобную власть утратить.

Иерархия Братства ставит на самый низший уровень обычный преступный элемент, который выполняет роль связанных, информаторов и групп





поддержки. На следующем уровне стоят профессиональные убийцы, опытные воины и маги — все те, кому можно поручить выполнение заданий, требующих особых качеств, а не просто грубой силы или ловких рук. На вершине находятся те воины, монахи, жрецы или маги, кто своей аскетичной жизнью и тайным боевым искусством доказал свою преданность и ценность для Братства.

Сейчас алая рука удерживает лишь пару крепостей, но кто знает, куда она протянется завтра. А главное — никому, кроме самих патриархов, не известны истинные цели Братьев. Тяжело воевать с противником, когда понятия не имеешь, нанес ли ты ему поражение или, наоборот, помог в его планах.

Круг Восьми

Созданный таинственным волшебником Мордекайненом, Круг изначально должен был поддерживать баланс сил на континенте. Никто не получит слишком много власти в свои руки, независимо от цвета своей мантии. В последние годы, когда зло и хаос доминировали над остальными силами, маги Круга вынуждены были защищать добро и справедливость. Что не могло не сказаться на их популярности.

Тяжелый удар постиг Круг в ночь перед подписанием договора о завершении Войны. Неожиданно перевернувшись на сторону Юза, маг Рари Кетский сразил в магическом поединке могучих магов, так же, как и он, членов Круга, Тензера и Отилюка.

Лишь спустя год удалось Восьмерке окончательно оправиться от удара. Теперь в ее состав из "стариков" входят Bigby, Drawmij, Jallarzi Sallavarian, Nystul и Otto. Все имена магов встречаются в *Player's Handbook* в названиях популярных заклинаний. Например, *Mordekainen's Disjunction*.

Гуманоиды

Humanoids — устоявшийся термин для обозначения злых человекоподобных рас. Таких как орки, гоблины, кобольды и прочие. Есть еще так называемые *demihumans*. К ним относятся эльфы, гномы, хоббиты и остальные недо- и перчеловеки с ярко выраженной доброй составляющей. Надо отметить, что хоть эти злые и добрые человекоподобные и играют заметную роль в политике и экономике Flanaess, но все же главенствуют там люди. Именно последние составляют наибольший процент мирового населения.



последние составляют наибольший процент мирового населения.

The Temple of Elemental Evil

Во времена расцвета первой редакции AD&D, в 1985 году, сам великий Гэри Гигакс написал чудесный модуль под таким названием. Конечно же, дело происходит в Greyhawk. Незамысловатая завязка с заброшенным храмом, вокруг которого просыпается разнообразнейшее зло, краткий этап расследования и следующие за ним многократные погружения в многоуровневый донжон. Типичная классика жанра *hack&slash*. Спустя почти 20 лет модуль получает второе рождение. Компания *Troika Games* всерьез занялась производством компьютерной игры по этому сюжету, о чем вы могли прочесть в мартовской "Игромании". Третья редакция D&D, ветвление сюжетных ли-

Остальные

Безусловно, я перечислил далеко не все группы, представляющие собой значимые переменные в уравнениях баланса мировых сил. Не упомянул о бывшем Великом Королевстве, обошел гуманоидные империи, обделил эльфов Селены, да и про рыцарские ордена не сказал ни слова. Да разве ж всех их упомянешь? Сейчас между силами наблюдается вооруженный до зубов нейтралитет. И я бы не торопился делить их на светлых и темных. Уж больно тонкая между ними грань.

Историчность фэнтези

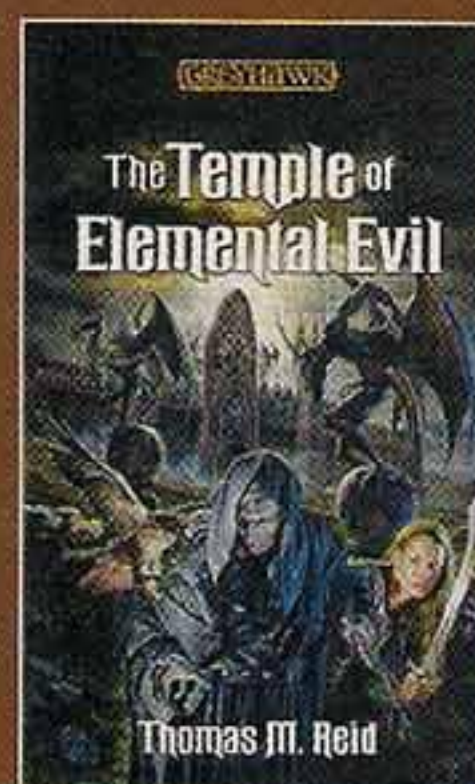
На что же похож современный Greyhawk? Ближе всего — Европа XII-XIV вв. Еще живы рыцарские ордена, только пару лет как избавились от иноземных дикарей на территориях северо-запада, типичная феодальная раздробленность Великого Королевства, активное кораблестроительство, разгул пиратства, а освоение новых континентов — не за горами. Да и культуры, если помянуть Запад и Восток местами, довольно схожи. Даже африканские негры-невольники есть. Уровень магии довольно высок, основным оружием становятся дипломатия и экономика, а не стальной рыцарский кулак, сразу несколько организаций развертывают мировые шпионские сети.

Мир Greyhawk отличается от других AD&D-миров в первую очередь тем, что легендарная основа и героические личности не занимают там главенствующих позиций. Вот схлестнутся завтра Юз и Мордекайнен, да и покалечат друг друга смертельно. И что? Не рухнет мир без них, чуть изменится, но устоит. Или вычеркнут тенденциозные историки предательство Rary или заточение Юза. А миру — все равно! Течение истории и развитие мировых процессов здесь шло без скачков и божественных вмешательств. Простые эльфы, гномы, гоблины и, в первую очередь, люди — вот кто здесь является движущей силой. В общем, почти как в реальной истории — политические деятели и полководцы лишь отражают волю народов и реалии исторического прогресса. Каждый — в меру своих способностей.

Сам Гэри Гигакс, главный из демиургов "Грейхока", хотел создать интересный мир, который облегчает Мастеру жизнь, но вовсе не загоняет его в какие-либо жесткие рамки. Пробелы на картах, в истории и статистиках персонажей бы-

ний, наличие ролевого элемента (которого в оригинале не было напрочь) — вот тот минимум, что обещают нам разработчики.

В случае удачной реализации проекта компания будет развивать успех и делать новые игры — по мотивам таких знаменитых трилогий модулей, как *Giants* и *Drow*. Эти модули также принадлежат перу Гигакса и состоятся в мире Greyhawk. Сам Гигакс всячески одобряет подобные начинания и даже консультирует дизайнеров на предмет развития сюжета.



ли предназначены именно для заполнения Мастерами. Так у каждого, кто брался за Greyhawk, выходил свой, абсолютно уникальный мир.

После ухода демиурга из TSR в 1985 году проект стал потихоньку умирать. Однако его возродили буквально из пепла ("кампания" *From the Ashes* 1992 г.). После дополнений мир утратил завесу тайны. Теперь белые пятна есть только за картой, история прослеживается прямо-таки по месяцам, все ключевые персонажи давно расписаны. Это вовсе не значит, что Мастерам стало нечего делать, но степеней свободы стало меньше.

Нам Greyhawk интересен как своей историей, которую можно читать как увлекательный роман, так и игровым описанием, которое существенно помогает в ведении модулей и кампаний. Надеюсь, и вам он тоже пригодится. ■

На наш диск мы выложили официальную историю Greyhawk Wars и AD&D-модуль для мира Greyhawk: *The Secret of Bone Hill*.

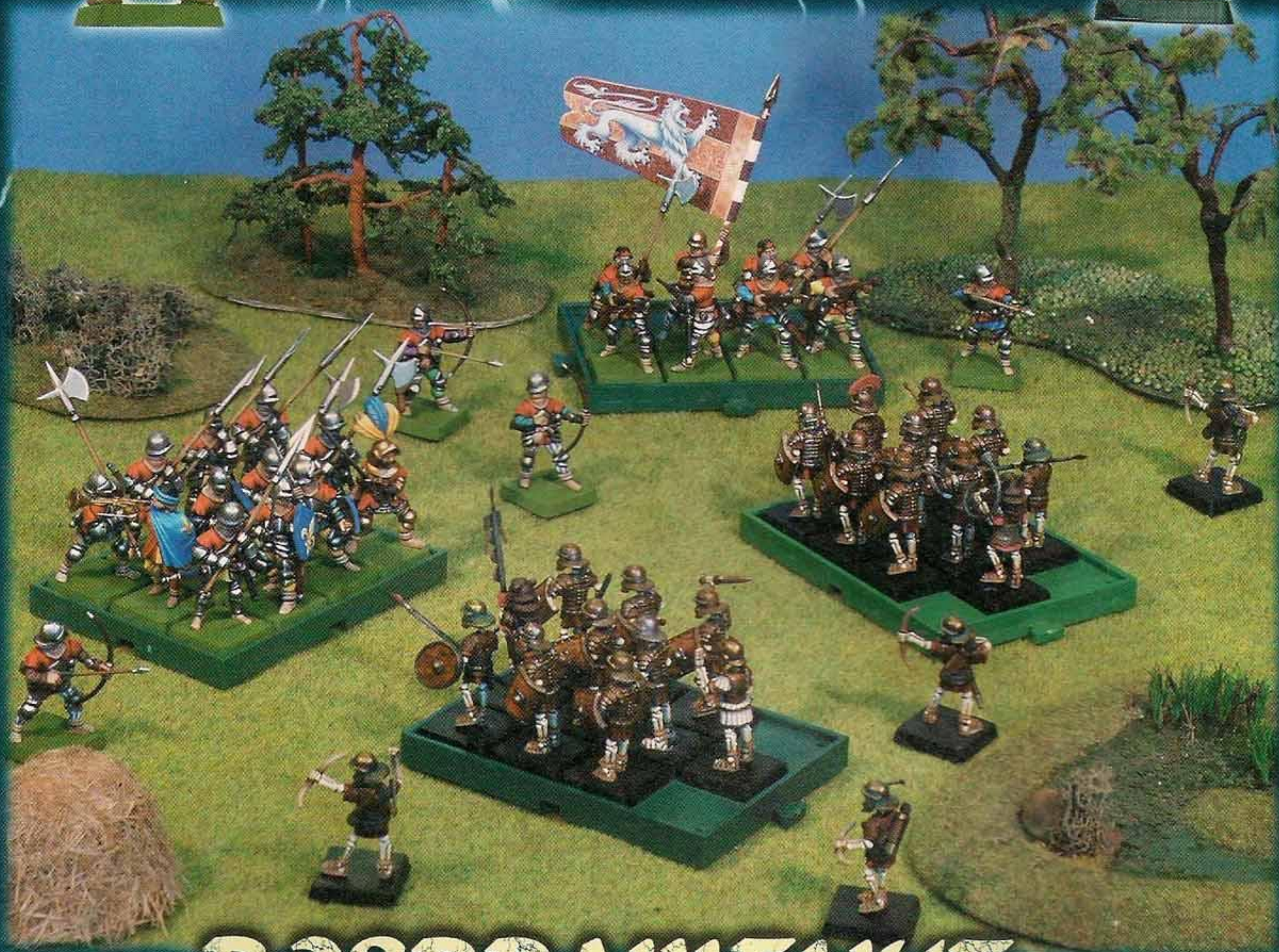




ring of rule

КОЛЬЦО ВЛАСТИ

FANTASY 28mm
GAME SYSTEM



ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРОКЛЯТОГО ЛЕГИОНА

НАСТОЛЬНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ФЭНТЕЗИ-ИГРА

- ★ Такого ещё не было: настольная real-time стратегия
- ★ Мир классического фэнтези
- ★ Магия пяти стихий на поле боя
- ★ Мировой уровень качества по российским ценам
- ★ Варианты сборки фигур ограничены только вашей фантазией
- ★ Вы можете покрасить свои армии, но это необязательно. склейте фигурки и играйте



Наборы из серии «Кольцо власти» вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, АО «Звезда».

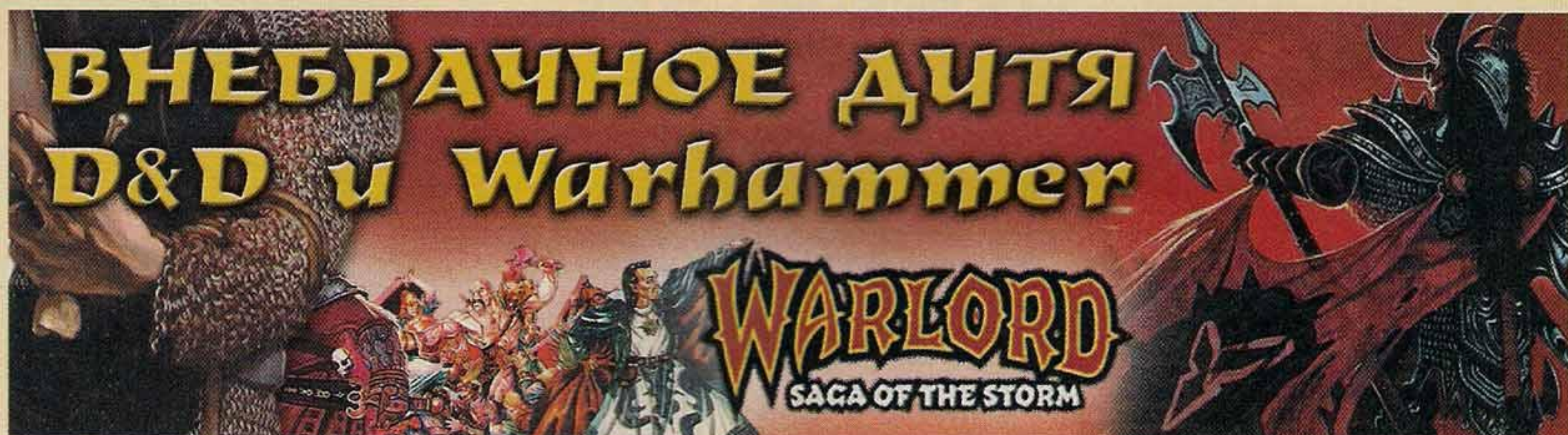
Телефон для справок: (095) 210-8871. Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22

E-mail: zvezda@df.ru, <http://www.ageofbattles.ru>

Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь»



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!



В 2001 году американская компания **Alderac Entertainment Group**, известная своими линейками **Legend of Five Rings** и **7th Sea**, выпустила коллекционную карточную игру **Warlord: Saga of the Storm**. Обстоятельства рождения этого продукта напрямую связаны с **RPG**. ККИ по мотивам той или иной ролевой игры делались еще на заре мирового игрового строения (например, **Spellfire** по **AD&D**), да и сама **AEG** уже создала два упомянутых выше игровых комплекса, в которых ККИ и **RPG** объединены антуражем. **Warlord CCG** связана ни много ни мало — с третьей редакцией **D&D**, но не вселенной, в которой происходят события, а игровой механикой. Но это еще не все. Многое **Warlord** заимствовал у варгеймов, которые, казалось бы, никаким боком к ККИ не прилегают...

Пушечное мясо

Warlord CCG — прежде всего традиционное рубилово "стенка на стенку". Есть здесь и магия, и шпионские интриги, однако все это происходит в рамках одного большого боя. Как и в военно-стратегических играх, для **Warlord** можно проводить целые многодневные кампании с использованием географических карт, заключением стратегических альянсов и зависимостью игровых ресурсов игрока от общего хода войны. Все это выставляет на первый план фигуру простого солдата, персонажа.

Еще из **AD&D** известно, что всех фэнтези-персонажей можно разделить на четыре большие группы: воины (от закованных в броню рыцарей до легконогих эльфийских стрелков), жрецы, маги и плуты (воры, шпионы, бродячие артисты эстрады). Все эти классы присутствуют в **Warlord**, равно как и пятый класс, который может относиться либо к представителю какой-либо "нетрадиционной ориентации" (например, торговец или аристократ), либо к персонажу, обладающему чертами нескольких "базовых" классов (скажем, воин/маг или жрец/плут).

Класс персонажа обозначается на карте особым знаком, причем внутри него присутствует еще две немаловажные характеристики: цифра обозначает уровень персонажа, а цвет подложки — его alignment (белый — добрый, а черный — злой).

Важнейшие показатели персонажа — атака и защита — заимствованы из **D&D**. В левом верхнем углу персонажа, на символе обоюдоострой секиры, указан его базовый модификатор атаки (если атак несколько, базовые модификаторы для них записаны через косую черту); в правом верхнем углу, на символе щита, — показатель защиты. При атаке одним персонажем другого атакующий бросает двадцатигранный, прибавляет все нужные модификаторы и сравнивает с показателем защиты атакованного (как в **D&D**). Если первое равно второму либо превосходит его, цели атаки наносится рана. Большинство персонажей умирают после первой раны (очевидно, это было сделано, чтобы избежать использования большого количества жетонов, как в **Lord of the Rings TCG** или **Star Wars TCG**), однако отдельные представители (как правило, высшее командование) может выдержать три и более успешных попадания. Количество "хитов" персонажа указано в правом нижнем углу, поверх капли крови.

В левом нижнем углу обнаружится еще одно число, напечатанное поверх голубого бриллианта. Это модификатор умений персонажа — один для всех проверок, не связанных напрямую с военными действиями.

Оставив в стороне качественные сказочные иллюстрации, обратим свой взор на то, что по-английски называется *text box*. Первыми строками идут черты персонажа, выделенные жирным шрифтом. Затем — собственно игровой текст, а завершается все текстом художественным. Так как вселенная **Warlord** создается параллельно с выходом новых сетов, художественный текст является основным источником сведений о ней.

В начале партии каждый игрок выбирает из колоды одного персонажа с чертой *warlord*, двух персонажей второго

уровня и трех — первого. Эти персонажи раскладываются в три ряда: ближний к игроку занимает *warlord*, затем идут двое второуровневых, затем — трое первоуровневых (которые находятся напротив аналогичного ряда противника). Уже из начального построения можно сделать немаловажный вывод: армия игрока состоит из нескольких рядов (их количество не ограничено). В процессе игры можно выкладывать персонажей в свою армию из руки. При этом новый персонаж входит в тот ряд, какого уровня он является (например, персонаж пятого уровня — в пятый ряд, а первого — сразу на передовую). Персонажи, принадлежащие к другим группировкам, чем ваш *warlord* (это правило не распространяется на наемников), входят в игру на один ряд дальше, чем обычно.

Сражение обычно происходит между первыми рядами противников. Атакующий персонаж поворачивается, его владелец объявляет цель и бросает двадцатигранный — впрочем, этот процесс описан выше. Имеется и дистанционная атака, с помощью которой можно сражаться через ряд: например, стрелять по первому ряду противника из своего второго ряда.

Персонажи могут двигаться из одного ряда в другой (не имеет значения, вперед или назад). При передвижении карта персонажа поворачивается.

Кроме этого, многие персонажи обладают рядом замечательных способностей, которые можно задействовать в течение игры. О том, что это за способности, требуют ли они для активации поворота или каких-либо тестов, сказано в игровом тексте карты.

У персонажей есть три состояния: готовое, повернутое и оглушенное. Повернутый персонаж не может выполнять действия, требующие для своей активации поворота. Если повернутый персонаж оказался повернутым вторично (в результате действия враждебной карты или по другой не зависящей от него причине), он становится оглушенным (переворачивается вверх тормашками). С оглушенным персонажем уже ничего, кроме смерти, произойти не может.

И под конец — о цели игры. **Warlord**, которого вы представляете в самом начале, — глава вашей армии. Обычно это очень неординарный представитель своей группировки с высокими показателями атаки и защиты или другими нестандартными способностями. Все прочие *warlord*'ы, которых вы выводите в процес-



се игры, за warlord'ов не считаются — это просто сильные персонажи. Цель игры — убить вражеского warlord'a.

Мечи и лошади

Предметы — это второй из типов карт, встречающихся в игре. Это мечи, топоры, щиты, доспехи, волшебные палочки, священные символы, ездовые животные и т. п. Внешне карточка предмета очень напоминает карточку персонажа. В соответствующих местах на ней указаны модификаторы атаки и защиты, символ класса указывает на класс, представители которого могут пользоваться предметом,



а число внутри этого символа — на обстоятельства, при которых предмет может быть вручен. Тут действует следующее правило: вы можете дать предмет персонажу, если сумма уровня персонажа и номера ряда, в котором он находится, не меньше,



чем число внутри символа на карточке предмета. Таким образом, самые сильные предметы могут быть сыграны либо на персонажей высокого уровня, либо на тех, кто находится глубоко в тылу.

Предметы не только модифицируют основные харак-

теристики, но и обладают своим собственным игровым текстом. Например, при передвижении персонажа вы можете оставить его готовым и повернуть карту ездового животного, сыгранную на этого персонажа. Тут следует обратить внимание на особенность игры, характерную и для



других игр AEG (например, 7th Sea): персонаж и сыгранные на него карты поворачиваются независимо друг от друга. Персонаж не может обладать двумя предметами с одной и той же чертой (например, двумя оружием).



Третий тип карт — действия. Все, что делают эти карты, написано в их игровом тексте. Это могут быть заклинания, глобальные события, нестандартные маневры. В большинстве случаев действия выполняет тот или иной персонаж. На карте действия указано, какого класса и минимального уровня должен быть выполняющий его персонаж, нужно ли его поворачивать, какова продолжительность эффекта действия, а также — что случится с картой после того, как она будет сыграна.

Warlord вчера, сегодня и завтра

За два года существования игры вышло восемь сетов, а также много промо-карт. Официальный сайт игры (www.warlordccg.com) поддерживает скорее игровой мир, чем саму ККИ: на нем можно найти спойлеры только двух сетов, зато есть множество художественных произведений, написанных по большей

Расы и объединения

Каждый из персонажей принадлежит к одному из шести объединений: свободные королевства (Free Kingdoms), деверениане (Devereniens), гномы (Dwarves), эльфы (Elves), нотроги (Nothrog) и наемники (Mercenaries). Эти объединения представляют собой основные стороны в войне, охватившей Земли согласия. Карты, принадлежащие к той или иной из этих фракций, различаются цветом фона.

Люди свободных королевств (желтый фон) — потомки населения некогда могущественного государства Халенар, опустошенного эльфийским завоеванием. Оставшиеся в живых торговцы, крестьяне, солдаты объединились и встали на защиту добра и светлого будущего от всего остального мира. Побеждают они прямо-таки по Суворову, не числом, а умением. Малочисленность и неопытность в военных делах с лихвой окупается храбростью, искренней верой и хитростью. Одна из главных тактик свободных королевств — партизанская война, немалую роль в которой играют плуты.

Деверенианская империя (бордовый фон) — полная противоположность свободным королевствам. Эта древняя империя развалилась изнутри и пришла в упадок, однако в последнее время готовится снова обрушить свой железный кулак на окружающие страны. Деверениане славятся боеспособными армиями, умелыми рыцарями, а также магами огня.

Гномы (бежевый фон) переселились под землю, когда в пещерах был обнаружен межпространственный портал, из которого в Земли согласия выбирались различные демоны. Стараниями гномов портал был закрыт, однако многие демоны успели разбрестись по подземным туннелям, и гномы остались жить внизу, стоя на страже всего мира от уг-

роз из другой вселенной. Теперь портал стал снова подавать признаки жизни, и гномам пришлось выйти на поверхность за помощью. Однако наверху все изменилось. Гномам пришлось включиться в общую войну. Они предпочитают оборонительную тактику, полагаясь на своих жрецов, а также големов и гаргулий.

Эльфы (белый фон) — малоприятные создания, населяющие Алотинский лес. Живут они трагически недолго (всего три десятка лет), зато превосходят всех остальных в искусстве некромантии и прочей темной магии. Их армии зомби и скелетов наводнили Земли согласия, и после каждой битвы их становится все больше. Сами эльфы слишком ценят свои жизни, чтобы ставить их под угрозу. Особенно много среди них жрецов.

Нотроги (зеленый фон) — потомки орков, огров и прочих гоблинов, однако в отсталости их не упрекнешь. Именно они разработали большинство военных стратегий и осадных машин, а после завоевания крупнейшего города и центра цивилизации Баракстона нотроги стали одной из главных сил в Землях согласия. Сильны они не столько своим количеством, сколько взаимодействием внутри армии, своими командными тактиками. Основная сила нотрогов — воины и плуты.

Состав наемников (синий фон) пестр: в их нестройные ряды входят люди и чудища, существа добрые и злые, воины, маги, жрецы, плуты. Самая влиятельная гильдия наемников — Темные всадники, за которыми стоит могущественный волшебник, специалист по призыванию материальных и нематериальных существ. Наемники могут сражаться как сами за себя, так и в составе любых других армий, эта фракция наиболее разнообразна по возможностям.



части фанатами, и даже географические карты Земель согласия. Эта простая и затягивающая игра во многом живет сейчас за счет фанатов, которые поддерживают ее не только материально, но и идеями: последний сет Call to Arms целиком состоит из карт, придуманных самими игроками. Warlord приобрела множество поклонников как во всем мире, так у нас в России, и, несомненно, в дальнейшем их ряды будут пополняться. ■

Турниры по Warlord проходят в клубе "Лабиринт" (Москва) — www.rolemancer.ru/labyrinth. Продукцию AEG на территории России распространяет "Саргона" — www.sargona.ru.



ВОЙНА ПО ЗАКОНАМ ФЭНТЕЗИ

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ НА ПРИМЕРЕ "КОЛЬЦА ВЛАСТИ"

Цель этой статьи — помочь всем интересующимся и начавшим играть в настольные военно-тактические игры правильно и со вкусом организовать свои баталии.

В качестве примера взят новый российский варгейм "Кольцо Власти", произведенный компанией "Звезда". Во-первых, фэнтези как тема предоставляет вам максимальную свободу выбора сюжета. Если для исторического варгейма просто необходимо тщательно изучить качественное и количественное соотношение воюющих сторон, карту местности и схему размещения войск, то для фантастических и фэнтезийных игр эти параметры задаете вы сами. Исходя из ваших возможностей, разумеется. Во-вторых, "Кольцо Власти" сейчас — самый доступный по цене фэнтези-варгейм. Он быстро развивается, уже имеются пехотные полки, артиллерия и герои — берсерки, маги и некроманты. Этого вполне достаточно, чтобы, потратив 500-600 рублей, собрать небольшую армию и устроить с друзьями битву-другую.

Аксиомы настольной войны

Вещи, которые нужны для настольного варгейма, — это ваша армия, армия оппонента (а также сам оппонент) и макеты местности, изображающие холмы, скалы, дома, хижин, руины, реки и мосты, деревья. Важно понять две аксиомы. Первое: играть некрашеными пластиковыми миниатюрами на голом кухонном столе, с книгами, изображающими холмы, — значит не уважать ни себя, ни оппонента. Второе: садиться за стол с единственной целью — разгромить армию противника — впустую и бездарно потратить время!

Поясню эти тезисы. Коллекционирование и покраска военных миниатюр — это половина удовольствия. Если вам лень аккуратно и с душой раскрашивать ваших солдатиков, лучше бросить варгеймы и вернуться к шахматам.

Даже если ваша армия имеет "боевой" (упрощенный) покрас, то на зеленом столе, среди холмов, деревьев и сельских домиков (все делается своими ручками или закупается в модельных магазинах, где продаются железные дороги), общая картина будет постоянно радовать глаз и дарить приятные ассоциации. Помните

Warcraft III или Dark Omen? То-то, та же самая лепота — но на вашем столе, в реальной жизни.

Второй важный момент — это *отыгрыш*. Настоящий варгеймер похож на участника ролевой игры, ибо важен не момент выигрыша, а процесс игры. Варгейм ради победы не даст вам положительных переживаний. Допустим, вы проиграете — тогда расстроитесь? Но это же игра! Варгейм — не спорт, он сродни театру, эдакое культурное священнодействие, где отыгрывать терпящую поражение, но отступающую под натиском превосходящих сил орков армию так же интересно и захватывающе, как и выигрывать в домино или шашки.

В этом и заключается коренное отличие варгейма с миниатюрами от всех других настольных игр: *организовав место и имея сюжет*, вы получаете незабываемые воспоминания о почти *реальных* сражениях. Мой приятель рассказывает про первого уничтоженного его ар-

мией дракона в Warhammer Fantasy Battles каждый раз так, что кажется, что он убивал его собственными руками.

От малого — к великому

Существует три разных формата организации настольных битв для досуга: небольшая стычка (так называемый *скирмиш*-варгейм, от *skirmish* — схватка), средних размеров баталия и кампания. Скирмиш-сражение займет от силы полтора-два часа, битва — весь выходной день, порядка пяти-шести часов. Кампания — это череда стычек, малых и больших сражений, объединенных общим сюжетом. Кампания может длиться от месяца до года; отыгрывается все то, что вы видели в Warcraft или Dark Omen. Самое главное в миссиях кампании — их сюжет.

Для "Кольца Власти" бои на 200-500 очков можно считать *стычками*, а все, что превышает 500 и уходит за границы 1000 очков, можно смело считать серьезными *сражениями*. Если вы только начали играть в варгеймы, то лучший вариант — изучение правил на 100-200-очковых боях (на небольшом столе, длиной 120 см максимум). И только после 5-6 сражений берите своих друзей и устраивайте бои "2 на 2" 500-очковыми армиями. Не торопите события, не увлекайтесь гигантизмом — большие армии собираются постепенно, и, уверяю вас, ценнее небольшая, но тщательно покрашенная армия, чем толпы (а если в чемоданчике — то горы) некрашенных безликих уродцев. И заранее озабочьтесь тем, в чем вы будете приносить модели на битву. Если вы везете свою армию в гости, то лучше всего взять дипломат или пластиковый чемоданчик для инструментов и положить внутрь листы поролона с вырезанными нишами для миниатюр.

Миссии и сценарии

Представьте такую ситуацию: в центре стола мирно дремлет деревушка из пяти-семи домов, с колоколенкой и магической башней. Рядом протекает ручей с мостиком, за ручьем темнеет лес. С одного края стола, из леса выходит армия живых мертвецов, Проклятых легионеров под руководством некроманта. С другого края стола капитан королевской пехоты торопит свои отряды — нужно успеть защитить



деревушку от удара нежити. Интересно: кто успеет раньше? Можете разыграть этот сценарий сами.

Но учтите, что настольная игра требует ограничений. Предложенная миссия идеально подходит для двух-трех отрядов и одного героя с каждой стороны, максимум на 200 очков. Проклятым Легионам нельзя брать артиллерию: во-первых — это неожиданная вылазка, набег, а с военными машинами внезапный удар не удастся; во-вторых — это нечестно, ибо тогда тактика Проклятых — лениво постреливать из-за леса. Нет, надо заставить противников как можно быстрее сойтись в бою, значит, за каждый дом, где вырезаны местные жители, Проклятые легионеры (или их некромант) получат 100 призовых очков; соответственно, каждый дом с живыми обитателями на конец боя даст по 100 призовых очков королевской пехоте. Между противниками и деревушкой должно быть, как минимум, по 10 шагов, сама деревня займет квадрат 30 x 30 шагов. Чтобы ограничить бой по времени и сделать его интенсивнее, предположим, что через 8 ходов встанет солнце и Проклятые Легионы должны будут убираться обратно в лес или рассыпаться в прах. С учетом того, что система **“Кольца Власти”** — это имитация real-time, где каждую фазу происходит борьба за инициативу, мы получили лихой “экшен”, достойный завязки голливудского фильма.

Подобным образом составляются и другие миссии (сюжеты черпаем из фэнтези): охрана обоза, на который нападают разбойники, прорыв крохотной группы мимо вражеской армии и захват перевала, да мало ли подходящих сюжетов? Отметим две вещи: играть в логическую цепочку сюжетов (или мини-кампанию) гораздо интереснее. А также очень важно грамотно рассчитать соотношение сил противников перед боем, исходя из миссии, дабы не получилась бойня. Традиционно соотношение атакующий-обороняющийся берется как 2:1, то есть на вашу обороняющуюся армию в 200 очков обрушится 400 очков неприятеля.

К сожалению, в **“Кольце Власти”** нет ограничений на число артиллерийских машин и магов на поле боя, что влечет за собой очень печальные последствия в виде каши-малы из героев, отчаянно гоняющих друг друга среди боевых машин. Можно порекомендовать следующее соотношение: на один отряд можно взять одну баллисту, на два отряда — одну катапульту. Мир **“Кольца Власти”** пропитан магией и волшебством, и я не вижу смысла ограничивать игроков в магах или некромантах. Достаточно простого правила. На каждые 100 очков берется один маг (некромант), что, с учетом стоимости работников оккультных наук, выглядит так: на одного мага (30 очков) приходится 15 мечников и знаменосец. На одного некроманта (30 очков) приходится 20 Проклятых легионеров и их знаменосец.

С берсерками, которые являются непревзойденными бойцами, следует быть еще более осторожными — одна такая опасная тварь покупается на каждые 200 очков, иначе вы получите хороводы и гладиаторские бои берсерков в центре поля боя.

Также следует скрупулезно согласовать между игроками условия победы *перед* боем, а не во время одного. Например, захват и удержание какого-нибудь важного объекта на поле боя (магической башни) выполняется при условии, что только одна воюющая сторона (как правило, это атакующий) располагает своим героем или отрядом в 5 шагах от объекта. В

противном случае выигрывает обороняющийся! Для объективности можно проверять определенное условие на протяжении условленного числа ходов. Так, в миссии прорыва оборонительной полосы (укрепленной стены лагеря) с 4-го хода и по 8-ой проверяется следующее условие: если на этой самой стене нет ни одной модели обороняющегося и есть хоть одна модель атакующего, то стена захвачена. Если это условие на начало 9-го хода не достигнуто, то выигрывает обороняющийся. Вот вам 300, точнее 30 Проклятых легионеров, играйте на здоровье!

Кампания как апофеоз варгейма

Рано или поздно все ваши отдельные миссии начнут складываться в вереницу боев с общим сюжетом. В идеале, любое сражение имеет предысторию и последствия, печальные для проигравшей стороны и обнадеживающие — для выигравшей.

Что такое *кампания*? Это серия сражений, происходящих на территории, превышающей по размерам обычный варгеймерский стол 120 x 180 см. Для отображения этой территории чертится карта графства, герцогства или даже большого королевства. В кампании принимают неограниченное число игроков. Минимально необходимы трое — полководцы для двух воюющих сторон и Мастер, выступающий в качестве офицера-посредника. Работа Мастера ничем не отличается от аналогичного творчества ведущего ролевой игры, он придумывает сюжет, ведет генерацию и учет экономических, погодных и прочих условий, также он заботится об игроках, своевременно вводя их армии в сражения в надлежащем месте.

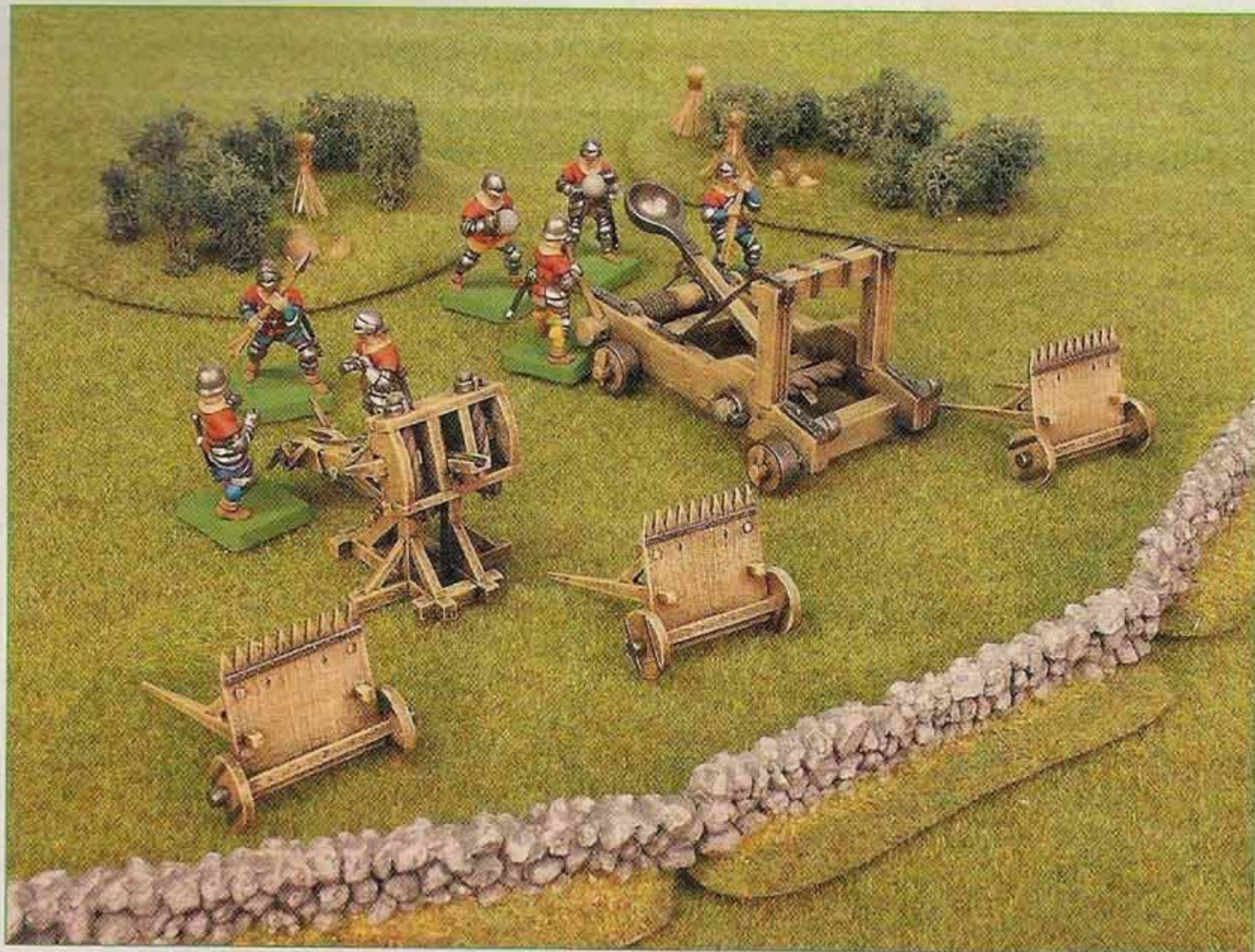
Множество кампаний проходит в варгеймерских клубах, где есть все условия для места встречи десятка-двух игроков. Это может быть и неформальная группа любителей военных баталий. Важно то, что регулярно, обычно раз в неделю по выходным, происходят бои. После боев Мастер сообщает число выживших (не все солдаты умирают в бою, раненых удается вернуть в строй), и фишки армий игроков перемещаются по карте. Все это напоминает **Medieval: Total War**, только вживую — игроки устраивают дипломатические сделки и альянсы

в беседах друг с другом, заполняют бланки режаний и донесений о победах, просят подкреплений у начальства (у Мастера) и в ожидании резервов строят укрепления или грабят города. Абсолютно живая война на дому, одним словом.

Для кампании существует определенная схема: два самых активных и обязательных игрока берут на себя верховное командование силами противоборствующих сторон. В нашем случае — это Черный Маг Ард и некроманты — и их противник, Королевская Армия. Остальные игроки выполняют роль генералов, капитанов и нейтральных сил в виде наемников или разбойников. Учтите, что все полководцы обязаны выставить на поле боя своего alter ego, в случае смерти которого командование переходит к младшему по званию. Иногда игроки подобным образом насовсем вылетают из кампании, иногда они просто берут под контроль резервного персонажа — все это зависит от Мастера и целей кампании.

Каждый игрок стартует приблизительно в одинаковых условиях (минимальная армия на 200 очков плюс один герой по выбору — это и есть сам игрок), но у каждого свои цели. Попробуем представить себе такую картину: есть пяток городов, каждый со своим гарнизоном, десяток деревушек. С одного края карты выступает Ард и Проклятые Легионы (600 очков), с противоположного угла появляется армия Короля. Каждый город — нейтрален, то есть его гарнизон может встать на любую сторону — по моральным, идеологическим или меркантильным причинам. Предположим, Ард предложит капитану города Иствик десять мешков с золотом, и капитан согласится поддержать его своим отрядом! Может быть множество сюжетных перипетий, но отметим, что есть научный, проверенный опытом метод создания кампании.

Если вы желаете больше узнать о тайнах создания боевых сценариев, найти варианты всевозможных миссий и сконструировать собственную из уже имеющихся, можете зайти на сайт www.wargames.ru, который целиком и полностью посвящен настольным варгеймам, или же поучаствовать в дискуссиях на форумах www.gameforums.ru (варгеймерский форум). Мы с вами обязательно встретимся там или снова на страницах “Игромании”! ■



Геймер



Всем, кого не видел — огромное здорово. Тем, кого в эти теплые майские денечки ждут экзамены, мои отдельные и самые искренние сочувствия. Знайте, друзья, что ваша жертва не напрасна и что во

все игры, которые вы не успеете поиграть, — мы поиграем за вас.

Очаровательная и всеми любимая моя соавторша по "Почте" Катя пока еще не вернулась в строй и остается за кадром бытия рубрики, однако — передает всем пламенный привет, одобренный неимовернейшим количеством улыбок и воздушных поцелуев. Ее возвращение, полагаю, ожидается в самом скором времени.

Сегодня на нашей завалинке состоится долгое и пространное объяснение основ животноводства, плавно переходящее в принципиальный разбор возможности сосуществования геймеров старшего — предпенсионного — возраста с геймерами традиционной возрастной ориентации. Далее по кочкам поскочат наши никнеймы, рассказ о которых с этого номера мы попытаемся систематизировать. Поддержит песню трогательная история о чудесном превращении "жены обычной" в великолепный экземпляр "хомо люденс, геймерус из-за компьютерус выгоняитус". Потом немного о радужных перспективах виртуального отечественного автомобилестроения. Пара слов о киборгах и их предтечах — трансгуманистах. В финале — свежайший и насущнейший рецепт от Геймера, поучающий нас о том, как правильно сдать сессию хардкорному геймеру.

Надеюсь, что чтение окажется увлекательным и расчетный счет моего нового благотворительного фонда "Геймеру на пиво" наконец-то изменит свой баланс с грустной суммы "-1 евро". Прошу делать взносы!

Письмо №1

Папа — Геймер

Привет, Геймер, извини, не знаю, как по отношению. Представляюсь: Алексей Дмитриевич (фамилию лучше указывать не стану), геймер со стажем, 43 лет от роду, женат, обеспечен, характер нордический, двое детей. Играми увлекся в году эдак 1995, когда случайно остался закрыт с товарищем в пустом кабинете с одним-единственным компьютером и единственной игрой — Master of Magic. За ночь товарищ научил меня правилам, и с этого момента, я считаю, и идет мой игровой стаж.

Но, как ты догадываешься, пишу я по вполне определенному поводу. Журнал ваш — молодежный, если не сказать — детский (я сам его взял у младшего сына). И читать его мне, как и играть на компьютере, вроде как не положено. Но, тем не менее, хочу спросить. Как вы — молодые (сам себя стариком я не считаю), относитесь к более старшему поколению играющих? Как к выжившим из ума идиотам?

Алексей Дмитриевич

Геймер

Скажу сразу, что мое личное отношение к великовозрастным геймерам пока еще полностью не сформировалось. Думаю, большинство согласится со мной, что игры, и в частности их компьютерная разновидность, являются привилегией возрастной категории "до 25 лет". Это, конечно, не значит, что на следующий же день после отмечаемого четвертьвекового юбилея подопытный статист стирает с компа все игрушки и в срочном порядке выкидывает все тематические журналы. Отнюдь. Просто в определенном возрасте компьютерные игры меняют свой статус в голове повзрослевшего геймера. Их место успешно занимают ежедневные заботы и обновленный круг интересов. Нормальный процесс для подавляющего числа знакомых мне людей. Но, как всегда, есть исключения, точное количество которых я определить затрудняюсь. В первую очередь потому, что "старшие" геймеры пишут в редакцию письма исключительно редко. Во вторую очередь потому, что свои интересы они афишировать не стремятся. Собственно, об этом, как я догадываюсь, и спрашивает нас Алексей Дмитриевич. В общем случае, вопрос можно перефразировать как "легализоваться или лучше не стоит?".

Согласившись в том (кто не согласился, марш перечитывать предыдущий абзац), что геймеры старше 25-30 лет — относительная редкость, можно вывести основные предположения о том, как к оным геймерам может относиться общественность. Предположение первое: "старость не радость, или седина в бороде — бес в ребро". Наиболее естественная реакция на все необычное, нестандартное, выходящее за рамки привычных представлений. Это нормально, если сыновья косо посмотрят в сторону папаши, который вместо вечерних новостей, поглощаемых в сидячей позе на удобном диванчике, начнет азартно расстреливать монстров в Serious Sam. Борьбась с предрассудками придется традиционными методами, проверенными еще Нельсоном Манделой, графом Дракулой, Валентиной Терешковой, группой "Тату" и лично Борисом Моисеевым. То есть нужно просто остаться самим собой — не таиться без нужды и не выпячивать свою неординарность рекламным плакатом. Близкие, я уверен, со временем (не сразу, конечно) поймут и оценят, что их папа — не такой, как все, а в тысячу раз лучше.

Предположение второе: "Уау! Круто! Наш человек!". Хорошая, но не скажу чтобы адекватная реакция. На мой взгляд, редка и имеет ряд подводных камней. С одной стороны, приятно, что сын или дочь поддерживают отца, с другой стороны, важен принципиальный подход к воспитанию. Если вы изначально на дружеской, запанибратской ноге с "generation NEXT", то все супер. Если же нет и в семье имеет место быть субординация, то с некой долей вероятности возникнут проблемы.

Предположение третье — "нормально, хочет человек и играется". Комментировать не возьмусь, ибо причин, а следовательно и методов решения, тут может быть много. От полного разлада в семье с вытекающим равнодушием концессионеров до стопроцентно монолитной ячейки общества, где основной ценностью является взаимный такт и деликатность.

Все остальные мои предположения располагаются где-то в промежутках между перечисленными тремя. Отмечу также, что, как человек малосемейный и с подобными ситуациями на практике незнакомый, я всего лишь высказал предположения, с которыми можно и нужно спорить, особенно если вам за 30 и вы только что стащили журнал "Игромания" из чьего-то школьного ранца.

Письмо №2

Еще раз о никах

Трям, Геймер! Хочу затронуть популярную, в последнее время, тему никнеймов. Я полностью согласен с тов. Геймером, что "ник" — это не просто то слово, которое нужно вписать в соответствующую графу. Это, в первую очередь, второе имя человека, которое он себе сам выбрал, и абы как к этому вопросу подходить нельзя. Ник растет вместе с нами, меняется, эволюционирует... Например, в детстве человек был KilleR-ом, хотел показать всем свою мнимую крутизну... Затем осознал каламбур ситуации и поменял на что-нибудь еще..., а вырос немного, стал программистом и стал подписываться CD4Me_Q3r, где он (тщательно зашифровав) описывал еще и свою жизненную... позицию и т.д. Я не говорю, что так бывает всегда — каждый выбирает свой путь. Главное — то, как человек, скрывающийся за ником, будет себя вести с окружающими... В итоге даже самый, на первый взгляд, нелепый ник можно прославить и прибавить уважения в неких кругах...

Свой ник особо скучным и плагиатным я не считаю. По крайней мере, я его сам придумал... В детстве я был просто Bonus-ом, был да и был... В сети, по сравнению с Destroyer-ами, таких же Бонусов было немного. Но за несколько лет мой ник эволюционировал. Я не стал отказываться от старой основы, добавил буквально три буквы, и получился абсолютно новый, даже философский ник, выражающей мой внутренний мир. Да и Lsd_Bonus звучит лучше. Так я и сижу им и по сей день... Сразу хочу заверить, что приставочка LSD не показывает принадлежности к какому-либо клану, и на "кислоте" я тоже не сижу.

P.S.

Попытаюсь проанализировать твой ник, Геймер... А что его анализировать? Геймер, он и в Африке — Геймер... Простой, лаконичный, емкостный ник. Человек, понимаешь, игрок... Как в виртуале, так и в реале. Жизнь — игра, а человек в ней — игрок.

С уважением

Lsd_Bonus (lsd_bonus@inbox.ru)

Геймер

Хорошая история — на заметку господам, с пеной у рта утверждающим, что ник — это такое длинное и маленькое или что оно такое большое и серое. Как известно, чтобы увидеть слона — нужно объять целое, и отвергая варианты в споре — человек сам себя лишает альтернативы. Хочу призвать всех пишущих нам о своих никах к соблюдению простых и очевидных правил.

Первым пунктом возьмем взаимный такт и уважение. Давайте беречь мировые запасы нервных клеток, локализованные в организмах читателей "Игромании". Для начала не стоит упоминать все чужие ники. Не стоит применять

их в качестве негативного сравнения, ибо мы уже договорились, что ник — это не просто слово, но весьма интимная и важная для большинства вещь. Возьмем как пример данное письмо. Если не ошибаюсь, то в одном из прошлых писем у нас проходил ник KILLER, и потому называть его олицетворением "мнимой крутости" я не считаю правильным. Потому что обидно, и не факт, что верно в том конкретном случае.

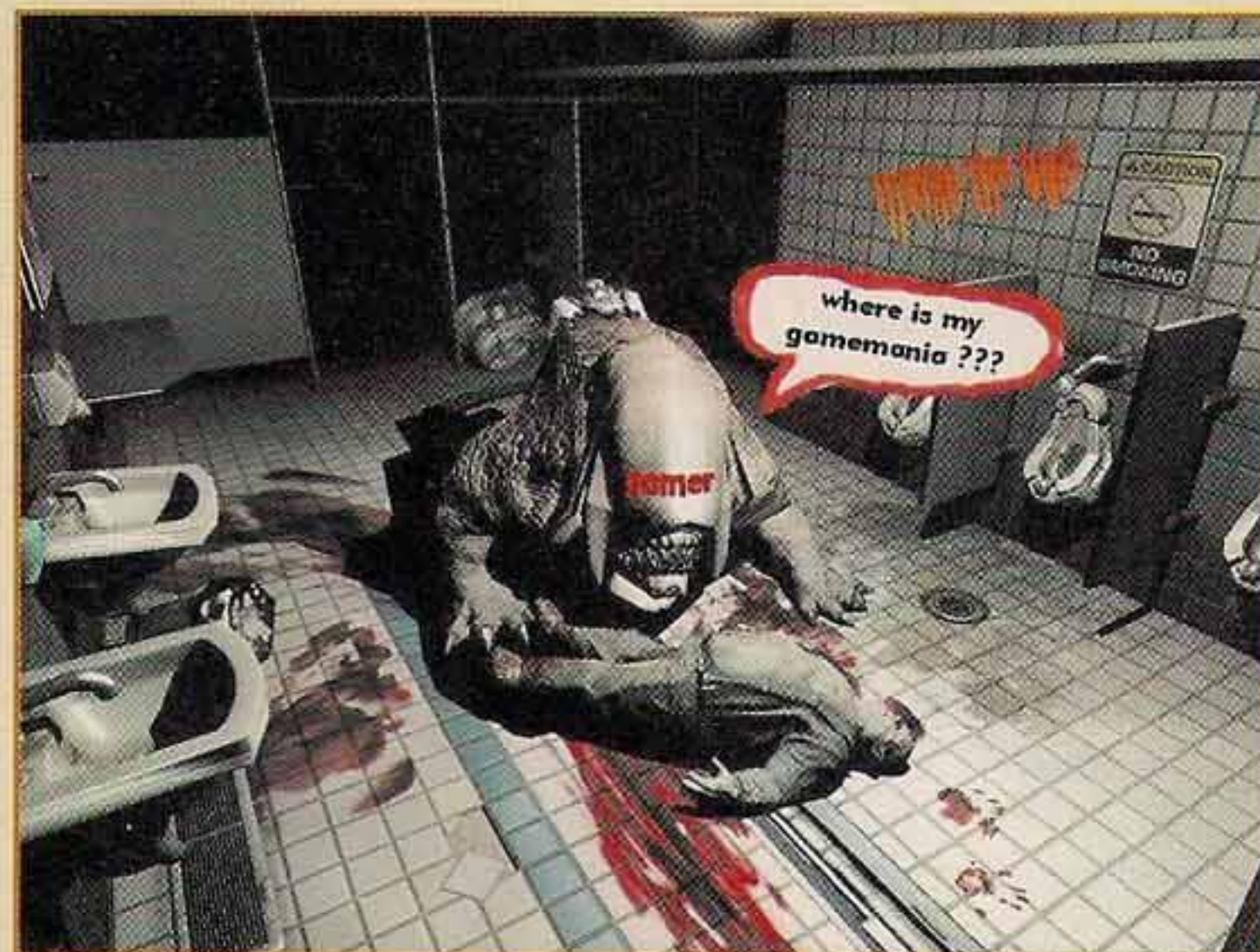
Второе правило — абсолютизм. Ник, как мы опять же уже договорились, сложная и толстая структура, объять которую мы пока только пытаемся. Потому писать, что вот мой ник — это единственное правило, по которому заблудшее человечество должно действовать в дальнейшем, несколько не деликатно. Возможно, так оно и есть, однако в силу незаконченности темы лучше высказывать свои идеи в форме предположения, или аргументируя ту или иную точку зрения.

Правило третье — особо хулиганские никнеймы, где присутствуют такие слова, как ";№%"; или "%^*&", а иногда даже и "#^%lP", мы печатать не можем. Совесть и цензура не позволят. Приколется там, посмеяться и оценить остроумие автора — это всегда пожалуйста. Но вот напечатать в журнале — увы. Сюда же относятся откровенно шовинистские прозвания, прочитав которые, отдельные группы населения могут обидеться.

Как всегда, жду ваших писем, предложений и идей.

лений. Думается мне, что, говоря о том, что "она не играет", многие философы-аналитики современности понимают под женщиной не конкретную личность, а некий сборный образ, полученный опять же средствами статистики. Минусы такого подхода очевидны, и очень жаль, что других способов оценки массовых тенденций не существует.

На этой печальной ноте хочу сделать небольшую мечтательную паузу о нашем недалеком и таком светлом будущем. В котором компьютеры распространятся во все сферы нашей повседневной жизни, и запустить Quake III можно будет даже на утюге. Когда цифровая техника начнет говорить на "ты" с каждой отдельно взятой милой девушкой и прибавлять в конце "выглядишь сегодня просто прекрасно". Когда все непреодолимые преграды в виде непонятных кнопочек и двойных щелчков мышью будут стерты с лица интерфейса, и когда, наконец, придет нам — геймерам мужеского полу — большой медный таз. Ибо отвоевать место у компьютера (будь он хоть утюгом) нам станет на порядок труднее, чем комраду Peatman...



"Gamer и его истинный вредоносный облик."
РОМАН (pomka@mail.ru)

А на компе оно могло бы быть действительно интересно. В первую очередь, вероятно, потому, что тут играет роль некий факт, названный мной "реальность виртуальности". Думаю, не открою Америку, если скажу, что большинство читающих нас геймеров не являются миллионерами. И их скромный достаток вряд ли когда-нибудь позволит сесть за классное авто зарубежного производства. Одно из таких, что нам в широком ассортименте предлагают разного рода автосимуляторы. Играя в подобные проекты, геймер не может полностью оторваться от земли и представить себя на месте виртуального персонажа. В то же время, отечественные автомобили, какими бы кривыми они ни были, являются вполне актуальной — повседневной действительностью. Запустив игру, симулирующую какой-нибудь ВАЗ-21083, любой геймер с полным правом может представить себя на месте реального водителя реального авто; поверить в происходящее не только разумом, но и далеко глядящим, расчетливым подсознанием, что так часто любит опускать нас с небес обетованных на грешную землю. Отечественное авто для россиянина — не призрачный миф, но суровая реальность, и играть в нее может быть действительно интересно.

Понимаю, что последнее предложение, возможно, кому-то покажется лишним, но удержаться не могу. Обращение к будущим разработчикам — ребята, сделайте, пожалуйста, подвеску на "восьмерке" помягче? А то у меня весь филей болит...

Письмо №3

Перевоспитание игрой

Здравствуй! Не думал, что буду писать к Вам, но ситуация сподвигла. Год назад женился, имея на руках игрушку в виде Пентиум 3. Жена не любила компьютер и ненавидела игры. Соответственно, были перманентные войны (невиртуальные 3D-Action). Но с подсказки "Мании" усадил ее за "Сибирь"... Теперь по ее требованию зарабатываю на новый комп и воюю за место у своей (ой ли?) игрушки. И покупаю "Манию".

Peatman@mail.ru

Геймер

А я ведь предупреждал! Я говорил, что добром это не кончится, и что коварные геймерши — это страшная в своей природной красоте сила. Что бы там ни говорили о несовместимости женской психологии и цифровой техники, инциденты, подобные этому, имеют место быть. То, понимаешь, бабуля-пенсионерка увлекается Quake III и обстоятельно, по-стариковски выносит лучших бойцов лиги. То команда замужних дам неожиданно побеждает в городском чемпионате по Counter-Strike...

И это при всем при том, что официальная статистика отказывается считать фемин "существом играющим — homo ludens" (хм... а как быть с тем, что в киберспортивных состязаниях уже появились женские соревнования по Counter-Strike?). Конечно, если подойти к вопросу с одной стороны, то "первая стадия жены" действительно является классической, уже давно описанной психологами ситуацией. Однако приведенная в письме "вторая стадия", когда новообращенная жена неожиданно ломает предписанный ей природой стереотип, дает повод для определенного рода размыш-

Письмо №4

На "Жигулях" по виртуальности

Здравствуй, Геймер. Я поразмышлял тут об русских играх. И вот что я надумал: а почему бы не выпустить игру\серию игр-автосимуляторов на российских автомобилях? Очень симпатично выглядели бы кольцевые гонки на "ладах" десятого\девятого семейства, гонки на выживание на тех же девятках или "запорожцах" (хотя это уже иномарка), также мощный триал на УАЗах, УРАЛах, МАЗах и т.д. Я думаю, судя по многим работам (на GTA3\Mafia\NFS), у нас в стране очень много талантливых моделлеров, которые бы смогли реализовать облик российских тачек. Также, по-моему, это был бы коммерчески удачный проект (какой рядовой русский откажется прокатиться на виртуальной тачке, которая выглядит точь-в-точь так же, как и его?), и игрушка будет интересна всем, несмотря на жанровые предпочтения. В общем, нормальная реализация этой идеи может произвести революцию в российской компьютерно-игровой индустрии.

Искренне ваш, troop (troop@list.ru)

Геймер

Поначалу эта идея показалась мне созвучной никнейму автора, произнесенному на русский манер. Эдакая идея-"труп", симпатичная одному-единственному человеку, который ее, родимую, как раз и придумал. Но! Как оказалось впоследствии, желание покататься на отечественных сарайчиках в виртуале имеется у обширной группы автолюбителей-геймеров. Более того, ваш покорный, сам с недавних пор осваивающий нелегкую шоферскую долю, поймал себя на мысли — "как бы оно могло бы быть на компе?".

Письмо №5

Киборги идут...

В одном из прошлых номеров "Мании" было опубликовано письмо, посвященное обсуждению проблемы сочетания человека и машины, выставленной на всеобщее обсуждение челом, скрывающимся под ником tol@n.

Кто знает, что там — за горизонтом? Возможно, там — человек будущего, интеллект которого в десятки раз превышает возможности умнейших представителей человеческой расы, физиологические возможности которого затмят любого современного атлета? Сверхразум, производящий мириады TOPS (Trillion operations per second — триллион операций в секунду), возможности которого мы не можем и представить?

Или нечто такое, описать что не в силах ни один современный человек?

Конечно.

Я абсолютно уверен, вопрос в другом — когда? www.Transhumanism.org — сайт, посвященный Трансгуманизму. (Есть раздел на родном русском языке, а это, думаю, порадует многих.) Трансгуманизм представляет собой радикально новый подход к размышлениям о будущем, основанный на предположении, что человеческий вид не является концом нашей эволюции, а является ее началом. Будущее — за симбиозом человека и машины. Будущее за сверхлюдьми. И думается мне, что осуждать прогресс глупо. Все равно его не остановить... [vizer \(Hypergod@mail.ru\)](mailto:vizer@Hypergod@mail.ru)

Геймер

Напомню, что речь идет о письме из третьего номера, посвященном некоему английскому профессору Кевину Уорвику. Этот забавный товарищ внедрил себе в руку специальный микрочип, позволяющий управлять компом на расстоянии, за что получил от журналистов почетное звание "первого киборга". О нем и о его убеждениях был наш тогдашний рассказ.

Несмотря на однозначную утопичность и некую отвлеченность от современного направления развития технологий, идеи трансгуманизма мне лично чем-то симпатичны. Наверное, потому, что, проводя за клавиатурой большую часть своего времени, периодически затрудняюсь ответить, кто из нас двух — функциональный придаток, а кто — управляющий центр. Думаю, что если бы идеи господина Уорвика оказали на мой закоренелый скептицизм хоть какое-нибудь положительное воздействие, я бы не стал размениваться на дурацкие микросхемки, а сразу внедрил бы в мозг контроллер клавиатуры. В соответствии с заветами трансгуманистов — было бы очень правильное и предусмотрительное действие.

Тем не менее, отставив в сторону шутки, хочу отметить, что пока современные технологии не дают должного основания для воплощения в жизнь идей тотальной кибернетизации человеческого организма. Определенного рода хирургические и технические сложности — не в счет. Я имею в виду то, что общее направление развития несколько иное. Уорвик и некоторые любопытные медицинские импланты — есть суть исключения, неинтересные крупным гигантам индустрии, в которой сконцентрированы лучшие научные резервы планеты. Пока IBM, или Microsoft, или Intel (список еще можно продолжить) не заинтересуются идеей бытовых кибер-имплантов, будущего у адептов трансгуманизма нет. И тот факт, что когда-нибудь это случится, также можно подвергнуть сомнению, ибо вполне может статься, что вся цифровая техника перейдет на другие рельсы и найдутся другие — более интересные с коммерческой точки зрения — идеи.

Как всегда, призываю мыслящий народ высказываться. Господам трансгуманистам — особо.

Письмо №6

Я круто попал...

Дорогая "Игромания". Я круто попал... Но не "на тиви", а в институте. Весь семестр честно читал "Манию" и играл во все рекомендо-

ванные вами игры. И теперь до сессии остается всего несколько недель, а у меня в голове одни игры!!! Что мне делать?!!

В армию мне идти совсем не хочется. Да и еще родитель обещал подарить в случае удачной сдачи новый комп! (старый у меня совсем слабый). Спасай меня, Геймер! Если не спасешь — приду из армии с калашом, а дальше можешь догадаться... Может, вы отмажете? Обещаю читать "Игроманию" всю жизнь! (в армии, кстати, читать не смогу, и вы разоритесь!!! Вот так вот!)

Сергей Бодяжко (bodjaga@jaroslav.pmt.ru)

Геймер

Вообще, меня трудно испугать, но как только представлю настоящего геймера в строю стройбата... Становится жутко страшно за нашу армию — она и так, бедная, разваливается, а тут еще такая напасть. Придется, видно, комрада выручать — на то я и доктор Картер, на то мы и "скорая помощь".

Для старта поверим Сергею на слово и будем считать, что все действительно рекомендованные нами игры он прошел. Могу вас заверить, что знаний (ага, "знаний", а вы как думали?), полученных в ходе этого процесса, вполне должно хватить для сдачи сессии. Главное — правильное их применение.

Начнем с предмета "Master of Orion III", глава "Дипломатия". Представь, что по раскладу ты — маленькая слабая раса, которой очень хочется выжить, хотя бы еще пару ходов. Как ты, наверное, знаешь, для этого необходимо задобрить другие — более сильные и агрессивные расы (лекторы и преподаватели) с помощью тонкой дипломатии. Времени, конечно, осталось немного, но попытаться стоит. Твоя задача — произвести благоприятное впечатление на всех важных преподавателей. Начни ходить на все пары без исключения. Садись впереди и влюбленно смотри лектору в рот, как будто там у него прямая трансляция World Cyber Games 2003. С фанатичным упорством штудируй все конспекты (после энциклопедии MoOIII тебе должно быть уже ничего не страшно) и в финале занятия задавай разного рода вопросы. Раздобыть последние тебе помогут стратегические союзники — одноклассники. Используй весь доступный ресурс "Пиво 0.5" для установления дружеских контактов с наиболее умными и усердными представителями. Копируй лекции, сдирай семинары и изучай тщательно все имевшие место быть контрольные работы. Преподаватели должны тебя запомнить (я так полагаю, что ранее у них такой возможности не было) как усердную, но неудачливую жертву обстоятельств. Далее по пунктам.

Физическая культура — пустяк для человека, двигающего мышкой со скоростью 35 кадров в секунду и при случае могущего закемперить в кустах (как учит нас опыт Counter-Strike), переживая нехоти подвернувшуюся пятикилометровку. Лабы по физике, все эти муханизмы и рычажки — темный лес, но не для того, кто провел несколько дней за Incredible Toon Machines. Запарил английский? Но кто же тогда среди первых утащил домой первую — нелокализованную — версию Morrowind и ночами напролет читал бесконечные свитки и книги? Проблемы с экономикой и менеджментом? Вспоминаем срочно всю хронологию войны с клисанами и удачную продажу партии алкого-

ля на пиратской базе "Чучундра". История не выучена? А ну подать сюда сюжетную линию American Conquest, Medal of Honor и Medieval: Тотальный War! И так далее — по аналогии и в соответствии с тем, что подсказывает тебе геймерское чутье.

Если все эти игры тобой проштудированы и играны-переиграны, то ни секунду не сомневаюсь в твоей удаче! И боги игрового мира тебе в помощь.

Мы в Сети

Геймер

Однозначный фаворит этого номера — сайт номер 4. Прикольный набор забавных флешек, среди которых имеются весьма пикантные. Далее рекомендую номер 1, ибо там можно найти интересные самопальные игрулины, заслуживающие пристального внимания геймерской общности. На закуску — номер 5, где любой сможет найти себе нечто по интересам.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.mif2000.boom.ru. Очень интересно, как народ оценит игры, которые я написал. Это далеко не те банальные головоломки, написанием которых балуется любой программист. НЕТ, это полностью самобытные и оригинальные игры абсолютно разных жанров: квесты, аркады, JRPG и др.

2. www.rotten7.narod.ru. Сайт, посвященный нашему клану по CS. Он не коммерческий, есть софт, приколы и много всего нужного...

3. www.cannabis.ru. Сайт НЕ про коноплю! Это сайт клана в Бойцовском Клубе (www.combats.ru) "Cannabis".

4. <http://flashonok.narod.ru>. На сайте вы найдете кучу флеш-мультв и игр, а также софт, иконки.

5. <http://netteam.msk.ru>. Игры, программирование, hard&soft, фэнтези и многое другое!

6. <http://autosalongta.boom.ru>. Лучшие машины для GTA 3 в нашем автосалоне.

Геймер

Думаю, что на прощание уместно будет спеть мою любимую песенку. Звучит она так: "В бою не сдастся наш гордый главвред, пощады никто нееее желаетеет! БУМЦ! УМПА-ПА-ПА! БУМЦ!". Это я к тому, что в следующий раз читателям "Почты" даст эксклюзивное интервью наш новый главный редактор. Который наконец раскроет все секреты относительно того, куда уходят доживать свой век бывшие главвреды, как следует дрессировать диких Геймеров и многое, многое другое...

Весне всячески радовался, взрослых геймеров бодрил, трансгуманным киборгам не сдавался и филейную свою часть по виртуальным проселкам гребил

Геймер

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Игра Клауса Тойбера

КОЛОНИЗАТОРЫ

— DIE SIEDLER VON CATAN —

"Игра быстро стала культовой... В игровых клубах и дома на столе люди осваивали территории, разрабатывали ресурсы, обустривались и подсчитывали барыши..."

Norman Desmond, "Игромания" 2/2002

"Все что нужно для победы - это здравый смысл, внимание и немножко удачи. Несмотря на кажущуюся сложность правил, игра проста и позволяет новичкам быстро набирать опыт".

Антон Курин, "Игромания" 12/2002

- 1995 Лучшая игра Германии
- 1996 Лучшая игра США
- 2002 Зал славы "Ориджинс"

Торговля, разработка
ресурсов,
создание армии,
строительство...

Уникальное игровое поле
формируется заново перед
каждой партией.



Спрашивайте игру "Колонизаторы" ("Сеттлеры") в местах продажи игр и игрушек, супермаркетах, книжных магазинах.

Оптовые продажи: компания "Хобби-игры". Россия 119180, Москва, Б.Полянка 28 стр.1, "Лабиринт". Тел./факс: (095) 238-57-52, тел. (095) 238-57-59.

Информация: www.hobbygames.ru, e-mail: sales@rolemancer.com

Поддержка: www.rolemancer.ru/settlers



KOSMOS®

© KOSMOS

МИРОВОЙ БЕСТСЕЛЛЕР ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ

Продано более 3.000.000 коробок!

3D ACTION В НАТУРЕ

Всякому писателю, взявшемуся за фантастическое перо, хочется произвести что-нибудь этакое грандиозное, охватывающее не только весь земной шар, но и пару окрестных галактик. Хочется. Да вот незадача — история, произошедшая в городе Волгоколымске, хоть и достойна подробного повествования, но никак не претендует на глобальность. Она совершенно локальна и никак не выходит за пределы вышеупомянутого города.

Что ж тут поделывать... Долг писателя-фантаста — говорить правду, только правду и ничего, кроме правды. Поэтому расскажем все так, как было — безо всяких прикрас.

Город Волгоколымск, административно-хозяйственный центр областного значения с полумиллионным населением, вольготно раскинулся на возвышенной низменности где-то аккурат между Волгой и Колымой, за что и получил свое чудное географическое имя. Всяк россиянин знает город Волгоколымск. Всяк, услышав это слово, вздрогнет, почешет в затылке и произнесет... Нет, не будем цитировать то, что произносит обычный человек при упоминании города Волгоколымска. Потому что не каждый набор непечатных слов достоин уважаемого печатного издания.

Итак, город сей испокон веков пользовался исключительно нехорошей репутацией. Дурную славу создали ему лихие люди, что собирались здесь в превеликом множестве, притягиваемые непонятными, неизвестными науке силами. Называли этих людей в разные эпохи по-разному — татями, разбойниками, бандитами, жуликами, уголовными элементами, чисто братвой... Вели себя эти люди так, как им и положено — воровали, грабили, убивали, вытаскивали из карманов кошельки с деньгами... Плохо они себя вели. И никому не удавалось с ними справиться — ни дореволюционной полиции, ни современным Внутренним Органам. Видимо, гиблые испарения болот, окружающего город Волгоколымск, способствовали возникновению в нем испорченных людей, как способствует произрастанию плесени атмосфера плохо проветриваемого подвала.

Впрочем, ко времени, описываемому в нашем повествовании, Волгоколымск остепенился и стал производить впечатление вполне приличного города. Связано это было с тем, что в ходе междоусобных бандитских войн все нивы, с коих собирались плоды противоправной деятельности, были успешно разделены в соответствии со специфическими понятиями, освященными воровским кодексом. Перестрелки на улицах канули в прошлое; известные воровские авторитеты обзавелись модными пиджаками о четырех пуговицах и средствами мобильной сотовой связи; деньги, отнятые у граждан и государства, пошли в разнообразный бизнес. К примеру, самый известный волгоколымский авторитет Кумпол, в прошлом налетчик и душегубец, стал хозяином фабрики по сборке

компьютеров и крупным провайдером Интернета, успешно выращивал на своей ферме декоративных карликовых бегемотов и регулярно жертвовал средства в пользу местного музея изобразительных и прочих искусств.

Волгоколымск стал своего рода курортом для людей, утомленных криминальными деяниями. Здесь они могли обрести покой и расслабление. Закон воровской чести, романтический в самом своем истоке и постоянно искажаемый носителями оного закона, неспособными к соблюдению каких-либо законов вообще, неожиданно воплотился здесь в своем идеальном виде. Бандиты-конкуренты раскланивались при встрече друг с другом, как выпускники юнкерского училища. Кривая линия преступности города Волгоколымска превратилась в прямую. Она зависла на неприятно высокой отметке, но не поднималась вверх и не опускалась вниз, представляя собой некое гармоническое равновесие: пусть и искаженное, но все же стабильное, столь редко встречающееся в нынешней сумасшедшей жизни.

Ого, вот уже и фантастика пошла! — скажете вы.

Нет. Это еще не фантастика. Хотя и очень похоже на оную. Фантастика — впереди.

+++

Два молодых человека, брюнет и блондин, завернутые ниже пояса в простыни, сидели на широкой сосновой скамье и пили пиво. Наслаждались отдыхом после тяжелого рабочего дня, роскошью человеческого общения и общим оздоровлением организма. Словом, всем тем, что может дать сауна. Хорошая сауна, раскаленная до положенного количества градусов.

Музыкальный центр негромко наяривал песню "Надоело нам на дело наши перышки таскать". Одного взгляда на молодых людей было достаточно, чтобы определить их профессиональную принадлежность. Избыточные жировые отложения, не скрывающие, впрочем, накаченных мышц; круглые, идеально брахицефалические затылки, поросшие аккуратно стриженной щетиной; синие татуировки, нанесенные на определенные участки кожных покровов. Два бандита среднего звена в бане, — немедленно угадает читатель. И не ошибется. Читатель прав всегда.

— Слушай, Вась, — сказал брюнет, закуривая сигарету. — Я к тебе вчера типа как весь вечер звонил. Телефон не отвечает — ну это понятно, тебя дома нет. Сотовый, обратно же, посылает подальше... Тут у меня непонятки пошли. Ты где был?

— Играл я, — важно произнес блондин Вася и вытер полотенцем пот с багровой физиономии.

— Где? В "Сове" шары гонял? Опять с Али схлестнулись?

— Дома играл. В компьютер.

Брюнет поперхнулся табачным дымом, закашлялся. Смешанное выражение недоумения и возмущения застыло в его округлившись глазах.



— Не понял. Ты чо, Вася?! В компьютер — это же вроде как не на бабки играть. Так только лохи играют.

— На бабки, — довольно сказал Василий. — Еще как на бабки, Петя. Там конкретная игра. Специально для правильных людей.

— Ты мне пургу не гони, — сказал Петя с некоторым раздражением. — У меня в офисе этих компьютерей — как вшей. Пентиумы там всякие, хрентиумы... Играл я. Морока одна. Стрелялки эти — идешь, мочишь всяких придурков, потом раз тебя из-за угла — бабах — и снова начинай. Во-первых, достает по кнопкам топтаться, во-вторых, не по понятиям все это. Какой-нибудь пацан лоханутый торчит сутками в этом компьютере, уровень себе надыбает, оружие крутое, броню, невидимость и все такое. Его в натуре соплей перешибить можно, а тут он тебя мочит как попало, и ни черта ни сделаешь. Неправильно все это. А эти их стратегии — так там вообще со скуки сдохнуть можно. Думать там все время надо. А кому ж это надо — на отдыхе думать? Для фраеров все эти игры. Бросай ты это, Вася.

— Темный ты, Петя, — сказал Василий. — Все люди уже в курсе, а ты, как всегда, в непонятках. Я ж не про все эти квэйки-шмейки тебе говорю. Я ж тебе про правильную игру базар веду.

— Правильная игра — это "Очко", — вяло сказал Петя. — И "Свара" еще. Все остальное — фуфло.

— Еще раз тебе говорю, — терпеливо повторил Василий. — Сейчас новая игра появилась. Можно сказать, специальная игра для конкретных людей. Там все чисто по понятиям. Она так и называется — "Конкретная Стрела". Все братки уже две недели в нее долбят, а ты ушами хлопаешь. Смотри, фарт потеряешь. Ржать над тобой начнут. Как другу тебе говорю.

— Понты все это корявые, — обиделся Петя. — Что там может быть правильного, в компьютере? Любой сетевик-очкарик влезет да постреляет вас всех... Игроки хреновы...

— Не, не постреляет! И не влезет! — Василий радостно улыбнулся, продемонстрировав ровный ряд здоровых золотых зубов. — Там за все платишь! В натуре платишь! Баксами! По безналу с карты! Без этого там шагу не ступишь! Я вот вчера себе новый бронежилет купил — пять штук гринов отстегнул — и три квартала всю ночь удерживал! А сегодня базуку за десять штук возьму — всех их, гадов, подавлю как клопов! Наверное, весь район под крышу возьму. На хорошее дело денег не жалко.

— Десять штук?! — Петя озадаченно крикнул. Заинтересованный блеск появился в его глазах. — А там типа как про чего, в этой "Стреле"?

— Ну как тебе сказать? Стрела она и есть стрела. Разборки, наезды, белки-стрелки... — Вася коротко хохотнул. — Ты, Петя, не думай лишку. Топай в Нефтехлеб-Банк, открывай там счет и сегодня же начинай. Так и скажешь там — мне, мол, к "Конкретной Стреле" подключиться. Они все тебе сделают.

— Нефтехлеб-Банк — он под кем? — прищурился Петя. — Вроде бы как под Кумполом?

— Вроде как да, — Василий кивнул головой. — А какая разница?

— Да никакой, — Петя махнул рукой. — Меня вот что волнует... Я это, Вася... Стыжусь я. Вы там уже две недели колбаситесь, все там знаете, а я вроде как лох буду. Засмеют...

— Тебя там вообще не будет, — авторитетно объяснил Василий. — Ну в смысле, такого человека как Петя Жмыхов. Там все под кличками бегают. Возьмешь себе погоняло какое-нибудь необычное — Терминатор, Супермен или, к примеру, Робокон, и мочи всех подряд!

Петя запрокинул голову, вылил в глотку остатки пива из кружки и поднялся на ноги, подхватив пятерней съезжающую простыню.

— Знаешь что? — сказал он. — Я, пожалуй, прямо сейчас и пойду. Что-то зацепило меня все это. В натуре зацепило.

+++

Петю Жмыхова, братка, контролирующего торговлю автозапчастями на Красноэтновском рынке, убили сорок пять раз в течение одной недели. Последнее из убийств произош-

ло вчера, в полтретьего ночи. Шварц Крутой вклеил в него стрелу из атомного арбалета, коварно подкараулив за дверью склада жевательной резины. Разнес Петю на атомы. Петя плюнул, махнул рукой и отправился спать.

Сегодня он добрался до компьютера только к шести вечера. Дел было много. Так, пошла загрузка... Пять минут на то, чтобы отправить двести баксов со своего счета на счет компьютерной компании и воскреситься. Двести баксов — это, конечно, не деньги. Так, мелочевка, тем более по сравнению с остальными расходами... Но все равно обидно.

Тем более обидно, что систематическое убийство Пети (клика в игре — "Супербратан") каждый раз производилось чисто по правильным понятиям. Правила в "Конкретной Стреле" отличались тупой ясностью и одноизвилиной прямолинейностью. Не было здесь накопления опыта и повышения уровня. Не существовало здесь ничего бесплатного, халявного — за все приходилось платить реальными деньгами. Боеприпасы, вооружение, аптечки медицинской помощи, восстанавливающие здоровье, еда, утоляющая виртуальный голод героя (тот еще проглот оказался)... Петя не жалел бабок. Раздражало его то, что он упорно терял деньги, в то время как другие участники игры зарабатывали их.

Двадцать баксов игрок получал за убийство. Сто баксов в день — за контроль каждой пяти процентов территории Города. Двести баксов — за десять часов в игре, проведенные без перезаписи. Самый главный приз — пятьсот тысяч долларов за полный выигрыш — конечно, оставался пока недостижимым для всех. Но к промежуточному призу в двести штук уже подбирались вплотную. Для того, чтобы заработать такую сумму, нужно было контролировать тридцать процентов Города в течение недели. И само собой, не быть при этом убитым ни разу.

Список лидеров в шикорной золотой рамке назойливо нависал из верхнего левого угла. Петя посмотрел на него с отвращением. Десять лучших. Уроды... И клички уродские — Кибербрателло, Дырокол, Шмайссер, Смерть Ментам... Двое самых осточертевших — Электронный Пахан и Шварц Крутой. Пахан — первый в списке — взял под крышу уже двадцать пять процентов Города и упорно двигался к заветным тридцати. За последние пять дней его не убили ни разу. Петя как-то видел этого самого Пахана. Мельком видел — потому что Пахан не глядя, небрежно срезал Петю очередью из автомата, стреляющего маленькими водородными бомбочками. Но Петя успел запомнить худое угрюмое лицо, изрытое оспинами, кривой тонкий нос, лысый череп, круглые, торчащие в стороны уши.

Петя узнал этот портрет. Электронный Пахан был дьявольски похож на настоящего, живого, реального Кумпола.

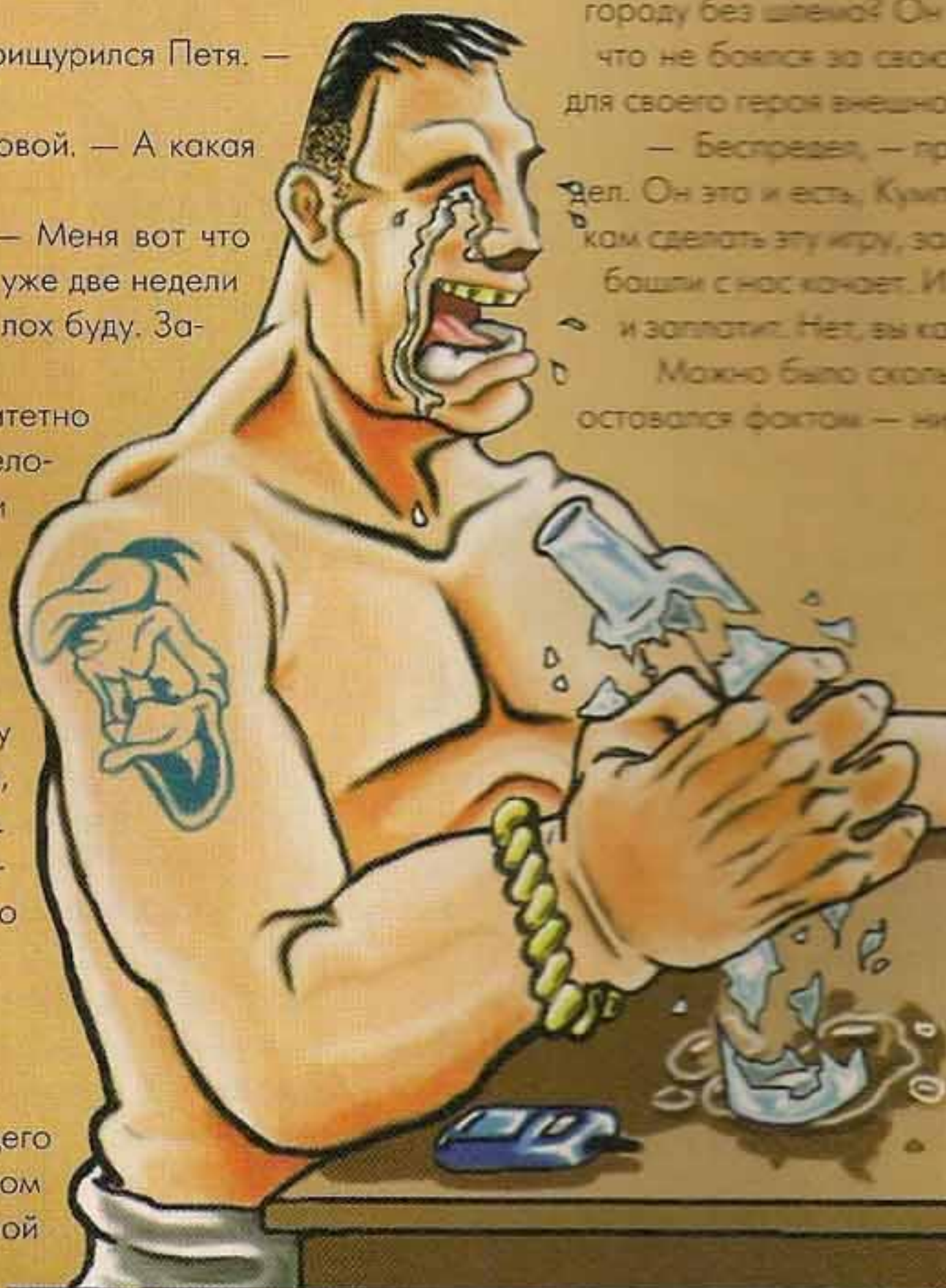
Был ли этот эпизод ошибкой Пахана? Почему он передвигался по городу без шлема? Он был настолько уверен в своей силе, что не боялся за свою лысую башку? Почему он заказал для своего героя внешность Кумпола?

— Беспредел, — пробормотал Петя. — И здесь беспредел. Он это и есть, Кумпол поганый. Заказал своим очкарикам сделать эту игру, заманил нас сюда, как лохов, а теперь башли с нас какает. И приз он этот получит — сам же себе и заплатит. Нет, вы как хотите, но не по понятиям все это...

Можно было сколько угодно бурчать под нос, но факт оставался фактом — никто Петю в игру силком не загонял.

Сам захотел. Поиграл в Нефтехлеб-Банке полчаса в демо-версию и попал... Нацепился на крючок по самые жабры. Заплатил немыслимые деньги за огромный плоский экран и новейший, навороченный компьютер (обычный не подходил), выписал счет за подводку к дому кабельной линии (интернетовская связь здесь отдыхала), получил гляцевую, раскрашенную книжку пользователя и понесся вперед. Навстречу увлекательной, засасывающей по самую маковку смерти.

Петя-Супербратан оглянулся. Выкинуло его в игру на привычном месте — заброшенный ржавый ангар на окраине Со-



ветского района. Виртуальный Город точно имитировал Волгоколымск, так что проблем с разведкой местности не возникало. Только вот не обитал в этом городе никто, кроме героев-игроков — человекообразных махин, закованных в броню и увешанных оружием. Охотников на себе подобных, и в первую очередь, конечно, на таких слабаков, как Супербратан.

Свет пробивался желтыми лучами сквозь дыры в стенах. Петя поднял голову и посмотрел вверх. Крыша, как всегда, отличалась массивностью и надежностью. Что ж, это неудивительно. Надежная крыша для братка — понятие фундаментальное, естественное. Только вот маловата была крыша у Супербрата Пети. Пятьсот квадратных метров — столько же, сколько у любого новичка. Ради чего он тут неделю бултыхается? Куда столько бабок кинул?

Петя знал, ради чего и куда. И еще он верил, что с этого момента все переменится. Ушлый Шварц вчера снова завалил его, но это в последний раз. Сегодня Супербратан замочит всех своих дохлых соседей, присоединит их крыши к своей, а потом доберется и до самого Шварца. И тогда посмотрим, кто крутой на самом деле. Сколько там у Шварца крыши? Шесть процентов города? Потянет! Была ваша, станет наша...

Супербратан гордо поправил на хромированном плече смертмет, презрительно глянул на список лучших. Авторитеты... Видали мы таких... Любому лоху понятно, как попасть в лучшие. Плати конкретные бабки, да побольше. Главное — сделать это с умом.

Сегодня Петя проплатился на полную катушку. Скрипя зубами, ругая самого себя за жадность, снял всю сумму, лежащую на секретном, на черный день, счете. Снял сотню тысяч баксов, честно украденную, заныканную от партнеров, — родную, святую, греющую душу сотню, — и перевел ее на счет Нефтехлеб-Банка. Экипировался под завязку. Двдцатислойная броня, алмазный шлем, сорок шприц-тюбиков с сывороткой Ломовой Силищи. И, само собой, смертмет. Не какой-нибудь там лоховский термоядерный АКМ и даже не атомный арбалет. Настоящий смертмет с автоприцелом — аккуратный, скромный, золотой, с надписью "Жизнь — это гроб", инкрустированной маленькими сияющими брьюликами. Плюющийся точно отмеренными порциями надежной, гарантированной смерти.

Неделя беспросветной игры основательно подорвала благосостояние Пети Жмыхова. Он истратил почти все, что находилось на его личном счету, и уже тайно приложился к оборотным средствам своего бизнеса. Кроме того, всю неделю он не появлялся на рынке, не контролировал торговлю, и ребята его, вороватые, как и положено коренным волгоколымцам, распахали немало зеленых бумажек по внутренним карманам...

Ерунда все это. Все он вернет, и очень быстро. Петя Жмыхов знал, что делает. Он просчитал все точно. До сих пор он просто присматривался. Но сегодня он не потратил деньги — он вложил их. С сегодняшнего вечера он начнет зарабатывать. По его расчетам, не меньше тысячи гринов в день. И чем дальше, тем больше.

Супербратан с грохотом опустил забрало трехрогого шлема, снял с плеча смертмет и выставил его перед собой наизготовку. Шарахнул ногой по двери ангара. Железная дверь, сорванная с петель могучим ударом, пролетела десять метров, сшибив по пути игрока по кличке Двуглазый Джо. Джо по привычке топтался снаружи от ангара, дожидаясь, когда Супербратан реинкарнируется и выйдет на улицу, чтобы сразу погибнуть от пули. Джо, скотина, делал так уже одиннадцать раз. Одиннадцать раз он пристрелил Супербрата и заработал, таким образом...

— Двести двадцать баксов! — с ненавистью сказал Супербратан. — А я вот сейчас тебя завалю технически, козла паскудного, и мне только двадцатку. Где ж тут справедливость-то?

Джо всаживал в него пулю за пулей из огромного помпового ружья, предназначенного, вероятно, для убийства слонов, а может быть, даже и китов. Пули отлетали от брони Супербрата как градины, не оставляя ни царапины. Джо матюкнулся и выхватил из-за спины термический распылитель...

Петя нажал на спусковой крючок. Смертмет беззвучно выплюнул на армированную замшевую жилетку Джо клубок, состоящий из

шевелиющихся серых червеобразных личинок. Джо заорал и уронил оружие. Прожорливые черви в доли секунды раздели его до костей. Скелет бывшего Двуглазого Джо грянулся о землю и развалился на отдельные части.

Петя радостно засмеялся, скосил глаз на табличку личного счета и обнаружил, что там появилась скромная циферка 20.

— Ну что ж, с почином тебя, непобедимый братан, — сказал он.

+++

Три часа упорной работы не утомили Петю — напротив, придали ему сил и привели в состояние необыкновенного энтузиазма. Он скормил червям дюжину соседей подряд и взял под свою крышу всю Кузнечиху и улицу Рокоссовского. Дольше пришлось возиться с Советским рынком — некий Брюс Вилкин, обитавший там, умело скрывался, бегая между киосками, и эффективно отстреливался из мощного бронебойного гранатомета. К тому времени, когда Супербратан угробил Вилкина, он потерял половину здоровья, броня его украсилась двумя некрасивыми вмятинами, а шлем лишился правого рога. Пришлось вкотить в виртуальную вену шприц Ломовой Силищи. Помогло.

Дальше двинулся осторожно, аккуратно, прочесывая микрорайон дом за домом. Местные герои-обитатели попрятались, как кроты (герои... ха!), и только крыши выдавали их местоположение. Еще три жмурика (шестьдесят баксов в плюс). Еще один, ишь ты, какой шустрый, видать, ускорение себе купил, придурок, куда ж ты денешься от смерти с автоприцелом...

Огромная сиреневая крыша выросла на горизонте со стороны Площади Свободы, заняла треть неба, грозно и неумолимо двигаясь к немалой уже крыше Супербрата. Петя почесал в затылке, и компьютерный герой повторил его движение. Да... Это уже не мелочь пузатая. Это кто-то из авторитетов. Да понятно кто. Шварц Крутой. Гадина Шварц, семь раз уже лично приложивший руку к уничтожению Супербрата. Каждый раз, как только Супербратан набирал силу и начинал контролировать больше одного процента территории, появлялся Шварц и конкретно убивал его.

Вот оно, самое интересное начинается. Супербратан торопливо приподнял шлем и засадил прямо в шею два тюбика Ломовой Силищи подряд. Молодецкая удаль закипела в его могучем тулове. Он посмотрел на индикатор смертмета, убедился в том, что зарядов хватит на уничтожение целой дивизии и понесся вперед по ул. Ванеева, громко топя железными сапогами. Душа его пела.

Шварц не прятался. Стоял посреди площади, по колено в останках врагов, тающих в воздухе. Огромный, голый по пояс, мускулистый, как и положено истинному Шварцу. Без шлема. Скалился блестящим рядом голливудских зубов. Его прочная, без единого изъяна крыша висела высоко в небе и занимала, наверное, не меньше десяти процентов.

— Здорово, братан, — сказал он. — Стрелу забить пришел? Ну давай... Я смотрю, ты прибрахлился здорово с последней ночи. Смертмет... Круто. Сколько отстегнул? Штук сто, наверное?

— Кончай базар. — Запыхавшийся Супербратан вскинул ствол к плечу, прицелился даже, чтоб вернее... — Мочить тебя буду, — сообщил он. — Насовсем. Насмерть. Так что прощайся со своей крышей.

— Прощай, крыша! — патетически крикнул Шварц, подняв руки и задрал лицо к небу. — Мочи меня, великий Супербратан! Жми курок!

Петя сделал короткое движение указательным пальцем правой руки. Клуб червей вылетел из смертмета, серой молнией вцепился в грудную мышцу Шварца... Размазался, стек вниз... Упал на землю. Распался на отдельных дохлых личинок.

Петр надавил пальцем снова. Еще... И еще раз. Бесполезно. Надежная, гарантированная смерть вяло валилась наземь.

Шварц медленно опустил руки.

— Ну, замочил? — спросил он, стирая с лица улыбку. — Натешился, лох? Смертмет он себе купил... Ничего не видишь? — Он ткнул пальцем себе в живот. — И не увидишь. Противосмертметная



аура. Сто пятьдесят штук баксов. Под заказ сделали — два часа назад. Так что все, братан, ты того... Отбегался.

Петя оторопело увидел, как Шварц наводит на него арбалет. Не тот, что был вчера, а новый, раз в десять мощнее. Супербратан судорожно дернулся, пытаясь повернуться и побежать. Не успел. Атомная стрела превратила его в огненный гриб, вознесшийся до самой крыши.

— Сволочь! — бешено завопил Петя, пнул ногой по столу, отбив себе палец, и помчался на кухню — заливать горе водкой. Плакали его мечты о спокойном зарабатывании денег. Найти бы того гада, что скрывается под кликухой Шварц... Найти и убить. Или хотя бы на счетчик поставить — пусть расплачивается за свой выпендрей. Это ж надо — сто тысяч баксов псу под хвост!

Петя сидел на кухне, подперев щеку рукой, и уныло смотрел на опустошенную бутылку. Он не видел, как к торжествующему Шварцу, взявшему под крышу двадцать два процента Города, подошел Электронный Пахан. Подошел, не обращая внимания на шквальный атомный огонь, и зарезал бедного Шварца небольшим перочинным ножом.

Пахан отхватил промежуточный приз. И неуклонно двигался к полному контролю над Городом.

+++

Кривая преступности города Волгоколымска вздрогнула, приподнялась ненадолго маленьким нерешительным пиком, а потом вдруг обвисла. Пошла вниз резко, как сбитый на лету бомбардировщик. И Внутренние Органы не были тому причиной — просто уголовным элементам города стало некогда заниматься основной своей работой. Все крупные авторитеты дружно уткнулись в экраны мониторов. Остатки денег на их счетах стремительно таяли.

Только Кумпол продолжал процветать. Он открыл вторую ферму для выращивания карликовых гиппопотамов. И перевел полмиллиона рублей в фонд музея изобразительных и прочих искусств.

+++

Два бритоголовых типа сидели в сауне и мрачно смотрели друг на друга. Их красные воспаленные глазки свидетельствовали о хроническом недосыпании и многочасовом бдении у компьютера.

— Нет, все-таки лоханулись мы, — сказал Петя. — Развели нас вчистую. И теперь понятно кто.

— Ежу понятно... — Василий недобро усмехнулся. — Только вот хрен до этого Кумпола доберешься. Я вчера со своей бригадой приезжал в Нефтехлеб. Побазарить хотел по понятиям. И не я один был — бригад пять набралось.

— И чего?

— Нас даже не пустили. Охраны там стало — как у посла иностранных государств. Все с автоматами, падлы... Поорали мы, потом менты приехали. Алика Медного скрутили, остальные сами разъехались.

— Да черт с ним, с Кумполом. Мне бы Шварца замочить... — мечтательно произнес Петя. — Мне уже больше ничего не надо, только бы этого урода достать. Он же козел драный, этот Шварц! Накупил себе всякой приبلуды и думает, что самый крутой. Этак любой сможет...

— Кто козел?! — Вася резко побагровел, сжал пудовые кулаки. — Ты за базар отвечаешь или как?

— Не понял... — Петя изумленно вытаращил глаза, вскочил на ноги. — Так ты что, типа, Шварц и есть?

— А хоть бы и так! — Василий медленно поднимался с лавки. — А ты не Супербратан, случаем?

— Да, я Супербратан, — сказал Петя, хотя ему очень хотелось сказать "нет". — А ты, Шварц — гнида обжатая! Ты меня достал! Ты нарочно надо мной издеваешься. А я такого не терплю.

— Какой ты Супербратан... — Вася ткнул пальцем в упитанную петину грудь. — Знаешь, кто ты? Ты фуфель жеваный! Тебе не в "Стрелу", тебе только в "Свару" играть...

Петя заревел быком и боднул Васю головой. Вася достойно вы-



держал удар и ответил боковым в ухо. Мужественно преодолевая звон в голове, Петя ударил Васю коленом в живот. После этого бывшие друзья сцепились, упали и долго катались по полу, мыча и хрипя от ненависти.

Победил Вася. Плюнул на поверженного, полуживого, окровавленного Петю, оделся и гордо покинул сауну.

На следующий день машину Василия Дрыгина, контролирующего работу пяти автосалонов и одного оптового рынка, расстреляли из автоматов и закидали гранатами. От Васи остались такие мелкие ошметки, что хоронить его пришлось в запяном цинковом гробу.

Петр Жмыхов попал в главные подозреваемые и немедленно ударился в бег. Труп его с перерезанным горлом выплыл через неделю в Гребном канале.

+++

Какой-то шустрый журналист, истинное имя которого так и не удалось установить, опубликовал в газете "Волгоколымские сплетни" полный список никнеймов из игры "Конкретная Стрела", с указанием истинных имен и фамилий игроков, а также их бандитских кличек. Ни Электронный Пахан, ни Кумпол в списке не фигурировали. И сразу стало ясно, почему. Похоже, что Кумпол не удовлетворился бойней в виртуале. Теперь он переходил к развязыванию бандитской войны в реале.

И война немедленно состоялась. Всеобщая, яростная ненависть накопилась за месяц всеобщего компьютерного помешательства и теперь требовала немедленного выхода. В течение недели перестрелки и взрывы не стихали на улицах Волгоколымска. Обычные граждане попрятались по домам, наблюдая из окон, как разбираются между собой бандитские авторитеты. Странные возгласы доносились с мест разборок. "Получай, Кибербрателло, от Рублекопа!" "Что, Дырокол, допрыгался? Где твоя рубиновая броня?" Можно было подумать, что уголовные элементы Волгоколымска сошли с ума. В сущности, так оно и было. Криминальная популяция города уменьшалась с огромной скоростью, уничтожая самое себя.

Впрочем, остались в этой свихнувшейся среде три человека, не поддавшиеся общей кровавой вакханалии. Три крупных воровских авторитета решили не воевать друг с другом. Они объединились ради высшей, справедливой цели. И вызвали на сходку Кумпола.

Кумпол, пренебрегавший общением с мелкой сошкой, этим троим отказать не мог — по их рангу и влиянию. И сходка состоялась.

Кумпол прибыл в ресторан "Волна" в сопровождении двадцати пяти головорезов, облаченных в одинаковые синие пиджаки от Gucci и вооруженных автоматами "Узи". Головорезы выстроились в две шеренги, образуя как бы коридор. Кумпол прошествовал от машины к ресторану, неся под мышкой любимого карликового бегемота в золотом ошейнике. Морщинистая физиономия Кумпола не выражала ничего, кроме угрюмой усталости. Лысый его череп блестел в свете вечерних фонарей.

Кумпол вошел в зал и сел за стол, где его ожидали три авторитета. Кумпол положил бегемота на колени и почесал ему за ухом. Бегемот замурлыкал от удовольствия. От него изрядно пованивало навозом.

— Привет, Кумпол, — сказал авторитет номер один. — Что ты скажешь об обстановке? Братва стреляет в друг друга.

— Это жалко, — сухо произнес Кумпол. — Испортилась молодежь. Закон не чтит. Только я тут при чем?

— А при том, — встрял в разговор авторитет номер два. — С чего вся буча началась? С игры "Конкретная Стрела". Слышал о такой?

— Слышал.

— Она ведь под тобой?

— Подо мной, — согласился Кумпол. — Пришли ко мне какие-то пацаны умные, сказали: "Дай нам денег, Кумпол, мы тебе вернем вдесятеро". Дал. Вернули. Все — через правильный банк, вы знаете какой. Какие претензии?

— Слушай, ты, Электронный Пахан! — выкрикнул с южным темпераментом авторитет номер три. — Ты думаешь — непобедимый, да? Весь Город под крышу взял, да? А все потому, что у тебя игра закрытая! Твои умники для тебя что хочешь нарисуют, да? У меня три программиста есть — они твоих сосунков уроют и асфальтом закатают. Давай так —

они мне прибуду делают, твои — тебе, да? И через неделю мы с тобой разбираемся в "Стреле"! Вдвоем! Миллион баксов на кон!

— А у тебя есть миллион, Шмайссер? — вяло поинтересовался Кумпол. — По слухам, ты все уже просадил, один "Мерс" остался, да и тот не шестисотый. Я вам так скажу. В игру никто никого дуrom не гонит. Хотите — играйте, не хотите — нет. У меня свои дела, у вас — свои. Я в ваши дела не интересуюсь...

— Не интересуешься?! — авторитет номер два резко встал на ноги, расплескав на столе кофе из чашки. — А кто у меня два дня назад Мытный рынок перекупил? Нефтехлеб твой! Кто у Равиля все дело увел? — он ткнул пальцем в авторитета номер три. — Обрати ты! Разорил ты нас всех, ставил, а сам чистенький. В компьютере весь Город под крышу взял, теперь на Волгоколымск зубы точишь? И ты что, хочешь сказать, что все это по понятиям?! Вот тебе!

Авторитет сунул под нос Кумполу здоровенный веснушчатый кукиш.

Кумпол медленно, с достоинством встал и взял бегемота под мышку. Животное, видимо, почувствовало, что дело пахнет жареным — испугалось, зажмурило голубые глаза и завоняло еще сильнее.

— Это неправильный базар, — сказал Кумпол. — У вас, похоже, проблемы образовались, люди. Только я в этих проблемах не замасан. Сами разбирайтесь. Я человек правильный, деньги на грив перечисляю, кодекс блюду. А на ваши игры мне не интересно. Мне вот что интересно — животноводство.

И он с любовью похлопал бегемота по толстой кожаной морде.

Это переполнило чашу терпения трех криминальных авторитетов. Они дружно, словно по команде, вскочили, выхватили пистолеты и произвели множественные выстрелы по Кумполу и его карликовому гиппопотаму. Кумпол погиб на месте. Бегемот скончался через три дня в реанимации, не приходя в сознание.

Нечего и говорить, что такое злодеяние не осталось безнаказанным. В ресторан немедленно ворвалось двадцать пять головорезов в пиджаках от Gucci и расстреляли троих беспредельщиков. Впрочем, действие на этом не кончилось. Бригады моральной поддержки троих авторитетов обложили ресторан и долго выкуривали оттуда головорезов в пиджаках, кидая в окна гранаты...

Основательно разрушенный ресторан "Волна" восстановили только через три месяца.



Зазвонил телефон. Тот самый, красненький, с орлом на диске. Подполковник Внутренних Органов Иван Иванович Трофимов цапнул трубку, приложил ее к уху. Услышав голос, он расправил плечи и выпрямился в струнку, не вставая, впрочем, со стула.

— Да, товарищ генерал-майор, — четко выговорил он. — Так точно. Еще как закончили! То есть вообще всех. Тех, кто остался, арестовали. Ну, сами понимаете — теперь не отпустим. Они тут всю неделю войну воевали — прямо на улицах стреляли. С поличным взяли. Теперь на каждом столько статей висит, что на пожизненное хватит. Да?!! Ну спасибо, товарищ генерал-майор! Обязательно передам. Обрадую. Они молодцы, мои ребята. Так точно!

Начальник компьютерного спецотдела подполковник Трофимов положил трубку, кашлянул в кулак, хмыкнул. Хорошие дела — медали для сетевиков. Интересно, что они с этими наградами делать будут? Отсканируют и распечатают? Или просто сломают и потеряют?

Он щелкнул пальцем по клавише внутреннего коммутатора.

— Михаил, Градовского мне. Что значит спит? Что значит всю ночь работал? Знаем мы, что они там по ночам делают. В игрушки играют. За счет государства. Дети малые... Разбудить. Ну ладно, пусть не бредит. Пусть хоть зубы почистит.

Ровно через тринадцать минут двенадцать секунд дверь кабинета неохотно приоткрылась и в образовавшуюся щель прополз на смерть невыспавшийся парень — тощий и встрепаанный. Длинный нос его оседлали круглые, леннообразные очки. В руке парень держал коричневую электронную плату, усеянную разноцветными прямоугольниками микрочипов.

— Вот, — сказал он, не здороваясь, — Эсбэ лайв плэйер пять один. Достал он меня. Не тянет железо. Менять надо. Давайте апгрейдем его, а, Иван Иванович? Возьмем Turtle Beach Santa Cruz. Долбаный сырраунд будет — закачаешься!

— Это ты брось, Владислав! — строго сказал подполковник. — Сколько этот бластер у тебя работал? Два месяца? Еще поработает. Денег на вас не напасешься — каждую неделю новые железки покупать.

— Вот, всегда так... — флегматично протянул парень и шлепнулся на диван. — Что вы денег жмете, Иван Иванович? Мы ж их назаработали три "Камаза". Хотя вилами грузи.

— Это не моя валюта. Государственная. — Подполковник поднял вверх указательный палец. — А мы будем действовать согласно смете. Все понятно?

— Понятно... Ладно. Придумаем чего-нибудь. Изобретем.

— Значит, так, Градовский! — произнес полковник Трофимов серьезно и торжественно. — За успешное осуществление операции "Стрела" вы представлены к государственной награде. Ты и два твоих оболтуса. Вершинин и этот, как там его... Судаков.

— Какая награда? — оживился Владик. — Деньги?

— Медали.

— Ух ты! — Владик изумленно поскреб в затылке. — Классно! Все тетки в осадок выпадут! А ее как носить? Только на пиджаке или на свитере тоже можно? У меня пиджака нету.

— Никак не носить. Будешь хранить коробочку дома. Не забывай — ты по секретному доступу проходишь. И официально к Внутренним Органам никакого отношения не имеешь.

— Ладно. — Градовский кивнул головой. — Я пойду, Иван Иванович? Спать хочется.

— Подожди. — Подполковник улыбнулся — добро, по-отечески. — Ты мне напомни, Владик, кто из вас троих был Электронным Паханом?

— Я и был.

— А Кумпол?

— Он за всю жизнь к компьютеру ни разу не подошел. Ему вроде как за запахло было — он мне так объяснял.

— Не жалко тебе Кумпола? Его ведь из-за тебя грохнули.

— Жалко, — сказал Владик. — Только я тут не при чем. Мое дело — программы и сеть, а грохать людей — это по вашей части. И бегемотика его жалко. Хороший был бегемотик. Ласковый, хоть и вонючий. Кузей его звали.

— Как там ваша игра для проституток? Продвигается?

— Так себе... — Владик неопределенно помахал в воздухе бледной рукой. — Сделаем, конечно... — Парень снял очки и близоруко уставился на Трофимова. — А может, не будем девочек трогать, а, Иван Иванович? Пусть себе живут.

— Разговоры отставить, — жестко сказал подполковник. — Идите и работайте, Градовский.

Градовский поплелся к выходу. Трофимов смотрел ему вслед и задумчиво шевелил бровями.

— Жалко им... — бормотал еле слышно. — Бегемотиков жалко, девочек. Этак никогда порядка не наведешь.

Он подошел к окну, откинул штору. Посмотрел вверх. И крикнул от удовольствия.

Прочная, непробиваемая крыша, окрашенная в цвета Внутренних Органов, висела над некогда криминальным городом Волгоколымском. ■

Март 2001 г.



Паддал прошлогодний снег





Анекдотический микс

Новая сказка про трех медведей. Мишутка, глядя на нулевой баланс на счету у провайдера:

— Кто юзал мой аккаунт и весь его выюзал?!

:)))

Просыпается программист после пьянки, поворачивается, а рядом незнакомая девушка лежит.

— Опа! Обнаружено новое устройство...

:)))

Приходит программист в магазин. Там продавщица — чистая леда по виду. Программист (меланхолично оглядевшись):

— Бутылку пива и пачку презервативов.

Продавщица:

— Это ты девушку охмурить бутылкой пива собрался? Вино надо дорогое покупать...

Программист (отрешенно):

— Да нет. Пиво я выпью, когда она уйдет.

:)))

Разработали новый процессор на женской логике, обрабатывающий четыре логических значения: "Ни да, ни нет", "И да, и нет", "Три раза нет!" и "Нет, и не проси!"

:)))

— Чем отличается программист от политика?

— Программисту платят деньги за работающие программы.

:)))

Стоит взвод молодых бойцов. Старшина:

— По порядку номеров рассчитайсь!

Солдат-программист:

— Можно вопрос?

— Можно...

— А в какой системе?

Десятичной? Шестнадцатеричной?

— Для дураков объясняю, в десятичной!

— Понял! Нулевой!

:)))

Один программист отчитывает другого программиста:

— У тебя что, руки под Ctrl-Alt-Del заточены?

:)))

Приходит хакер к психиатру:

— Док, помоги, у меня раздвоение виртуальной личности.

— Не понял, это как?

— Я со своего второго ника на третий e-mail начал получать.

:)))

Хорошо закурить виртуальную сигарету после киберсекса.

:)))

Заядлый интернетчик приходит в нейроклинику и просит отключить ему часть мозга, отвечающую за сон. Врачи недоумевают, но после объяснения зачем соглашаются. Через неделю тот же мужик снова приходит в клинику. Его спрашивают:

— Что, спать захотелось?

— Да не, вы мне еще ту часть мозга, что за аппетит отвечает, отключите.

:)))

Заходит один программист в гости к другому, а тот в ванной коврик для мышки стирает. Первый его спрашивает:

— Ты чего это делаешь?

— Коврик от мышки стираю.

— А зачем?

— Да хотел себе "Винды 2000" поставить, только начал, а мышь вырвало.

:)))

У жены программиста спрашивают:

— А как муж за вами ухаживал?

Жена после минутного раздумья:

— Ну, компьютер показал...

:)))

Конфеты для программиста: "Мышка на сервере".

:)))

Взрослая дочь подходит к отцу, сидящему за компьютером, и говорит ему:

— Папа, я беременна.

Отец, не отрываясь от компьютера:

— А ты уверена, что это от тебя?



▲ Если у вас пахнет под мышкой — помойте коврик.

:)))

— Как заставить встать Windows 98?

— Покажите ему голый Dos.

:)))

Мужчина работает на участке около своего дома. Из соседнего дома выходит его соседка-блон-

динка, открывает свой почтовый ящик, заглядывает туда, захлопывает и убегает обратно в дом. Немного погодя соседка выбегает снова, заглядывает в почтовый ящик и снова убегает обратно. Когда все повторяется в третий раз, мужчина не выдерживает:

— В чем дело? Что-нибудь случилось?

— Это точно, что что-то случилось. Мой дурацкий компьютер все время сообщает: "You've got mail".

:)))

Пожалуйста, не выгоняйте студентов из Гарварда. Дайте им доучиться. А то они потом Windows делают.

:)))

Встречаются два администратора: "Юникса" и "Виндов". Первый говорит:

— Вот, на работе скуотища — делать совсем нечего. Никто не жалуется.

Второй:

— А у меня всегда работа есть — каждые полчаса систему переставляю.

— Ну ничего себе — ну ты крут. Как ты добился, чтобы "Винда" 30 минут работала?

— Да нет, это она 30 минут переставляется.

:)))

Лаборант в компьютерном классе:

— Прежде чем вставить дискету в дисковод, проверьте ее на вирусы.

:)))

Разбойному нападению сотрудников фирмы "Майкрософт" подверглась штаб-квартира компании "Sun". Хулиганы вышибли в здании все двери и взамен установили окна.

:)))

Прилетает Брежнев в Бонн. У трапа его встречает почетный караул с оркестром. Но Леонид Ильич, ни на что не отвлекаясь, деловито подходит к клумбе, кладет в карман горсть земли, возвращается в самолет и отбывает на родину. После этого советское Министерство иностранных дел посылает в Германию следующую ноту: "Приносим извинения за случившееся недоразумение. Вместо программы мира в главу страны была заложена программа Лунохода".

:)))

Опоздавший Вовочка влетает в класс. Не поздоровался, шапки не снял. Учительница строго:



▲ Ну! И кто открывал бутылку о кнопку F8?

— Вовочка! Немедленно выйди и войди снова!

Вовочка:

— Черт! Прям Windows какой-то...

:)))

Девушки как компьютеры: ты их грузишь, а они на тебе виснут.

:)))

Когда нормальный человек, уезжая из дома, одевает на жену пояс верности, веб-дизайнер ставит на нее счетчик.

:)))

— В России все программисты делятся на тех, кто любит Windows и программирует под Windows 2000, и тех, кто любит Unix и программирует под Windows.

— А если я люблю Windows, а программирую под Unix?

— А вот это уже патология!

:)))

Английская версия DOS. Сообщение Retry/Abort/Ignore.

Русифицированная версия DOS. Сообщение Нефиг/Нафиг/Пофиг.

:)))

— Как объяснить тупому, что такое бит?

— Элементарно — это байт минус налоги.

— Как объяснить тупому, что такое байт?

— Элементарно — объясните ему 8 раз, что такое бит.

— Что такое килобайт?

— Ооо... слишком долго рассказывать.

:)))

Вечер. Автобус. На первом сиденье сидят двое. У них коэффициент интеллекта IQ=180:

— Я вчера Гамлета в оригинале читал... Такое эстетическое наслаждение...

На другом сиденье сидят еще двое. У них IQ=140:

Операция «Х» или новые похождения Шурича

Казалось бы, что может быть хуже – завтра экзамен, а у тебя даже нет допуска. Обшарив карманы брюк, понимаешь, что ключ от комнаты в общежитии пропал, а вчера проиграл крупную сумму сокурснику в карты. И в довершении всего сегодня с утра ты просыпаешься в чужой постели.

Однако, если взглянуть на происходящее с другой стороны, то выясняется, что не все так плохо. По крайней мере, до экзамена остается еще целый день, а за это время настоящему студенту под силу свернуть горы! За тобой числится крупный карточный долг – не беда, еще есть время отыгаться. Потерян ключ от комнаты в общежитии, зато с какой красоткой по соседству ты проснулся сегодня с утра. А сколько очаровательных студенток скрывают в себе стены родного вуза! И что не говорите, а «для меня экзамен всегда праздник!»



— Я вчера посмотрел "Андалузского пса" и нашел корреляции с ранними картинами Пикассо...

На другом сиденье сидят двое. У них IQ=100:

— Мы с другом час назад посмотрели "От заката до рассвета". Как там телка говорит телке, что...

На другом сиденье сидят еще двое. У них IQ=80:

— Слышь, брат! Помнишь, какое пойло мы в "Мерсе" пили...

А на задней площадке стоят двое с IQ=40:

— Ну вот, вскрываю прогуг твоим дебаггером...

:)))

— Когда "Винда" падает, желание можно загадывать?

— Можно! Но исполняться глючно будет!

:)))

— В мой компьютер попал вирус.

— Ну и что же ты сделал?

— Прививку.

— Куда?

— Под мышку.

:)))

Компьютерный интим — клавиатуру тискают, мышку лапают, а коврик гладят.

:)))

Встречаются два юзера. Один другому:

— Что-то лицо мне ваше знакомо, вы в скринсейверах не снимались?

:)))

Первый курс института. Наивная чукотская девочка. Набила текст. Рубанули электричество. Минус сорок килобайт. Истерика с беспорядочными рыданиями.

Второй курс. Беспечная чукотская девушка. Набила текст. Рубанули электричество. Минус 64 килобайта. Гомерический хохот по ко-

лено в слезах.

Третий курс. Умудренная опытом чукотская девушка. Набила текст. Рубанули электричество. Минус 1.2 мегабайта. Плюнула, растерла, снова набила.

Четвертый курс. Раздраженная чукотская девушка. Набила текст. Электрики, увидев это, рубанули электричество. Шестидесят четыре мегабайта в пыль. Пошла, покусала электриков.

Пятый курс. Умная чукотская девушка. Набила. Рубанули. Диплом исчез. Плюнула в монитор, легла спать.

Шестой курс. Очумевшая чукотская девушка. Ничего не набила. Электричество не отрубает. Сидит, ждет.

:)))

— Какой-токой 86 smopuim? А-а-а, это у вас Windows 98 вверх ногами.

:)))

— Ну что уставился, как "Мастдай" на новое устройство?

:)))

Microsoft начала продавать рекламные места в сообщениях об ошибках Windows...

:)))

— Служба поддержки Hewlett-Packard?

— Да.

— Поддержите, пожалуйста, меня с DeskJetом.

:)))

Сын спрашивает у папы-программиста:

— Пап, откуда дети берутся?

— Отстань сынок, я занят, спроси у "Яндекса".

:)))

Идет третий этап завершения продолжения окончания установки Microsoft Office 2000.

Цитаты о развитии науки и техники

В будущем компьютеры будут весить не более чем 1.5 тонн. (Popular Mechanics, 1949 г.)

Думаю, что на мировом рынке мы найдем спрос для пяти компьютеров. (Thomas Watson — директор компании IBM, 1943 г.)

Я изъездил эту страну вдоль и поперек, общался с умнейшими людьми, и я могу вам ручаться в том, что обработка данных является лишь причудой, мода на которую продержится не более года. (редактор издательства Prentice Hall, 1957 г.)

Но что может быть полезного в этой штуке? (вопрос на обсуждении создания микрочипа в Advanced Computing Systems Division of IBM, 1968 г.)

Ни у кого не может возникнуть необходимость иметь компьютер в своем доме. (Ken Olson — основатель и президент корпорации Digital Equipment Corp., 1977 г.)

Такое устройство, как телефон, имеет слишком много недостатков, чтобы рассматривать его как средство связи. Поэтому считаю, что данное изобретение не имеет никакой ценности. (Из обсуждений в компании Western Union в 1876 г.)

Эта музыкальная коробка без проводов не может иметь никакой коммерческой ценности. Кто будет оплачивать послания, не предназначенные для какой-то частной персоны? (Партнеры ассоциации David Sarnoff в ответ на его предложение инвестировать проект создания радио, 1920 г.)

Концепция интересна и хорошо оформлена. Но для того, чтобы идея начала работать, она должна содержать здравый смысл. (Профессура Yale University в ответ на предложение Фреда Смита об организации сервиса доставки на дом; Фред Смит станет основателем службы доставки Federal Express Corp.)

Да кого, к чертям, интересуют разговоры актеров? (реакция Н.М. Warner —

Warner Brothers на использование звука в кинематографе, 1927 г.)

Нам не нравится их звук, и вообще, гитара — это вчерашний день. (Decca Recording Co., отклонившая запись альбома группы the Beatles, 1962 г.)

Летающие машины весом тяжелее воздуха невозможны! (Lord Kelvin — президент Королевского Общества (Royal Society), 1895 г.)

Профессор Goddard не понимает отношений между действием и реакцией, ему не известно, что для реакции нужны условия более подходящие, чем вакуум. Похоже, профессор испытывает острый недостаток в элементарных знаниях, которые преподаются еще в средней школе. (Передовая статья в газете New York Times, посвященная революционной работе Роберта Годдара на тему создания ракеты, 1921 г.)

Бурение земли в поисках нефти? Вы имеете в виду, что надо сверлить землю для того, чтобы найти нефть? Вы сошли с ума. (Ответ на проект Edwin L. Drake в 1859 г.)

Самолеты — интересные игрушки, но никакой военной ценности они не представляют. (Marechal Ferdinand Foch, профессор, Ecole Supérieure de Guerre.)

Все, что могло быть изобретено, уже изобрели. (Charles H. Duell — специальный уполномоченный американского Бюро Патентов, 1899 г.)

Теория Луи Пастера о микробах — смешная фантазия. (Pierre Pachtet — профессор психологии университета Тулузы, 1872 г.)

Живот, грудь и мозг всегда будут закрыты для вторжения мудрого и гуманного хирурга. (Sir John Eric Ericksen — британский врач, назначенный главным хирургом королевы Виктории, 1873 г.)

640 кб должно быть достаточно для каждого. (Bill Gates, 1981 г.)

100 миллионов долларов — слишком большая цена за Microsoft. (IBM, 1982 г.)

Виртуальная любовь

Любимая! Я инсталлировался в тебя по уши. Ты переформатировала все мои мозги. В моей оперативной памяти еще не было ничего подобного. Моя винда глючит. При виде тебя у меня повышается тактовая частота, и винт увеличивается в объеме. Давай создадим с тобой директорию. Но сначала — романтический ужин при зажженных экранах. Можешь сама вызвать меню. Лично я предпочитаю CD-ром, но обещаю не перезагружаться. А потом мы отправимся на твой сайт. Или на мой. Мы откроем друг другу свои файлы. Я войду и выйду, войду и выйду. Без всяких зависаний. Вот увидишь, тебе понравится мой драйвер. И не беспокойся за свою материнскую плату, у меня есть антивирусы. Главное — не забывай вовремя сохраняться. Тебе нужно подумать? Хорошо. Когда будешь готова, кликни два раза, и я тут как тут. Только пожалуйста, как можно реже используй свою саундкарту. Тогда у нас с тобой будет полный и взаимный апгрейд.



Tom Clancy's
RAINBOW SIX™
RAVEN SHIELD™



ИЗДАТЕЛЬ: UBI SOFT
РАЗРАБОТЧИК: UBI SOFT MONTREAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: NEW MEDIA GENERATION
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: МЕДИА-СЕРВИС 2000

ИП
МАХИД

ОПТИ

МАНУА



ИЗДАТЕЛЬ: ЗДО

РАЗРАБОТЧИК: ЗДО

НОМЕР 33 ТЕСТ Глубокое погружение

Сегодня у нас не совсем обычные задания. Мы взрослеем — взрослеет и "Тест", а вместе с ним усложняются и вопросы. Дабы больше не биться лбом о вершину айсберга индустрии, сегодня мы осуществим первое пробное погружение в самую пучину игроокеана. Ответы на некоторые нынешние вопросы не так-то просто найти "сторонними методами", так что воленс-неволенс, а в некоторые игры придется все-таки поиграть. Тем более, что ни игра — то или хит, или просто пара-тройка приятно проведенных вечеров.

Да и приз сегодня соответствует сложности задания: самые быстрые и самые умные на этот раз получают DVD-бокс с "Блицкригом" — новейшей тактической стратегией от Nival.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах". Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений дается несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 В ужастике Silent Hill 2, отшумевшем пару месяцев назад, главный герой немало поскитался по уездному американскому городку. В процессе путешествий он вдоволь насмотрелся на различные местные достопримечательности, а именно:

- А. Тюрьму времен гражданской войны.
 - Б. Старинный отель на берегу реки.
 - В. Усадьбу богатого коллекционера живописи.
 - Г. Клинику душевнобольных.
- 2 А вот другой путешественник, полков-

ник Гром из польской одноименной ролевки Grom, тоже немало повидал в диких предгорьях Тибета и за время своего долгого приключения успел...

- А. ...сразиться с принцем демонов, притаившимся в космическом корабле инопланетян.
- Б. ...полетать на летающей тарелке с классической фашистской свастикой на борту.
- В. ...пешком дойти до Индии и вернуться обратно.
- Г. ...поучаствовать в приватной встрече с полубогом Подмазававой.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный, — его и нужно указать.

3 Сюжет недавнего хитового экшена Splinter Cell зиждется на противостоянии отважного спецгента Сэма Фишера и коварного грузинского диктатора со смешным именем Комбайн. А вот какая у диктатора была фамилия?

- А. Палашвили.
 - Б. Авалишвили.
 - В. Фуксимидзе.
 - Г. Николадзе.
 - Д. Никакой диктаторской фамилии в игре не упоминается.
- 4 В квесте Post Mortem нам предстоит руководить действиями частного детектива, который...
- А. ...живет в Мадриде 30-х годов прошлого века.
 - Б. ...на протяжении всей игры не снимает широкополую шляпу.
 - В. ...тайно сотрудничает с полицией.
 - Г. ...ни на секунду не расстается с верным "маузером".
 - Д. Игрок может руководить не только одним персонажем.

Боевые награды

Сегодня из нашего сундука со сказками извлекается DVD-бокс "Блицкрига" от Nival и 1С, лучшего и красивейшего на сегодняшний день варгейма. Воссозданные до мельчайших подробностей боевые действия времен Второй мировой, умопомрачительная графика и неподражаемая тактическая модель.



ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

5 Всем известно, что в SimCity 4 во время выборов мэра города ушлый градоначальник при помощи советников может легко подделать до 20% избирательных бюллетеней в свою пользу.

- А. Да-да, именно так.
 - Б. Вовсе нет!
- 6 Популярный стратег-космический сериал Master of Orion известен тем, что все три его части выходили в свет с равным промежутком в два года.
- А. Так оно и было.
 - Б. Конечно же нет!

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из фрагментов приведенного утверждения является неверным. Образно говоря — является белой вороной среди прочих правильных изречений.

7 Немецкая экономическая стратегия (А) Europa 1400: The Guild, в России локализованная стараниями компании "Руссобит-М" под названием "Европа 1400: Гильдия" (Б), разрешала не только поучаствовать в морской торговле и сколотить капитал на продаже индульгенций (В), но также выбиться в крупные политики (Г) и добиться графского титула (Д).

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

НОМЕР 05 СКРИНТУРС-Май



Как всегда, в сегодняшнем "Скринтурсе" представлены девять картинок для задумчивого созерцания с последующим отгадыванием всех запечатленных на них игр. Не забывайте, что, кроме микроскопических картинок где-то по соседству, вы можете насладиться полноформатными и большими скринами, выложенными на компакт "Мании" в разделе "Мозговой штурм". Все победители "Скринтурса" будут награждены коробочной версией отличного спецназовского экшена "Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб", посвященного событиям в Сомали 1993 года.

По старой доброй традиции напоминаем





правила: вам нужно отгадать, из каких игр происходят 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноеэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса": Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

Подведение итогов за №3/2003

Тест №31. Погружение

Игры водной тематики оказались довольно сложными для читателей. Ошибок было довольно много, хотя лично мне этот "Тест" показался легче "Новогодних загадок". Даже легендарный Иван Рожнев, выигрывающий в наших тестах и конкурсах с устрашающим постоянством, на этот раз допустил ошибку.

Правильные ответы

- Г (...послужила поводом для судебного иска...)
- Г (...аркада от Digital Illusions.)
- Д (Да всегда они были, чтоб их!)
- Б (...Red Alert... и...Red Alert 2...)
- А (Да, было такое.)
- А (Правда-правда.)
- Г (...посвящена первым подводным лодкам...)

Победители

- Евгений Карабут (Башкортостан, г. Уфа)
- Алексей Черещенко (Ростов-на-Дону)
- Федор Зимовьев (Саратов)
- Сергей Киров (Обнинск)
- Анатолий 'jACKs' Семенов (Нижний Новгород)

Каждому из победителей конкурса полагается коробка с игрой "АкваНокс 2: Открытие" от компании "Руссобит-М". Напомню, что это лучшая на сегодняшний день игра в подводном мире: ураганные сражения с участием субмарин, великолепные пейзажи подводных городов и живописное дно, на которое отправляется проигравший в бою...

Скринтурс №3. Февраль

Правильных ответов на "Скринтурс" оказалось много. Основные ошибки были связаны с отечественным хитом "Космические рейнджеры", ко-

торый многие почему-то приняли за Haegemonia, и с нашим же "Черным оазисом", который обзывали именами всех квестов, которые только выходили со времен Великого Потопа. Как видно, не все знают отечественного производителя! Ну и еще — Beam Breakers вызвал некоторые затруднения.

Правильные ответы

- Космические рейнджеры
- Command & Conquer: Generals
- Post Mortem
- Черный оазис
- O.R.B.
- SimCity 4
- FIFA 2003
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- Beam Breakers

Победители

- Pavel A. Suvorov (pavlinius@bk.ru)
- Анатолий Ефремов (Московская область, г. Обнинск)
- Виталий Лысенко (Москва)
- Дмитрий Антропов (blade1987@inbox.ru)
- Serg (psereg@online.debryansk.ru)

Каждый из победителей вознаграждается всевидящим "Глазом дракона" от компании "Акелла"! Летайте на драконе, метайте файерболы и закусывайте врагами, а заодно познавайте российскую игроиндустрию.

Итоги суперлотереи "Стань избранным!"

В "Игромании" №03(66)2003 был размещен купон для участия в суперлотерее от компании "Саргона". 31 марта конкурсная комиссия компании "Саргона" подвела итоги лотереи. И по ходу

подведения решила...

Пункт номер один: Увеличить призовой фонд. Абсолютно каждый участник конкурса, приславший купон до 31 марта 2003, получает стартер, а 10 счастливчиков — еще и фирменные футболки MtG. Вот их имена:

- Борис Голубев (г. Москва)
- Вадим Друзик (г. С-Петербург)
- Владимир Дрюма (г. С-Петербург)
- Андрей Еремин (г. Москва)
- Дмитрий Мясников (г. Москва)
- Дмитрий Радченко (г. Бугульма)
- Ярослав Сауров (г. Орск)
- Иван Татаркин (г. Ноябрьск)
- Дмитрий Тюрин (г. Мытищи)
- Александр Чернов (г. Самара)

Пункт номер два: Провести конкурс "Стань избранным — дважды!"

Для участия в этом конкурсе необходимо прислать свой рассказ на тему "Я играю в "Меджик" и фотографии (желательно такие, на которых вы запечатлены играющими в MtG).

Подробные правила конкурса находятся на сайте www.sargona.ru.

Над подведением итогов работали: Добрый мальчик и Геймер. Организация выдачи призов: Анята (winner@igromania.ru). Призы на конкурсы "Тест" и "Скринтурс" предоставлены компаниями "Руссобит-М", "Акелла" и журналом "Игромания".



Участие в конкурсах Тест и Скринтурс

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Unreal 2: Now It's Unreal! 2 — Космические фрилансеры. 3 — Indiana Grom: From Ridna Polska to Japan With Love! и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете

ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7,

"Игромания". Электронная почта: TEST@IGROMANIA.RU для "Теста", SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №03, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №05.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на мартовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.04.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скрин-

турс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмоскovie (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмоскovie, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

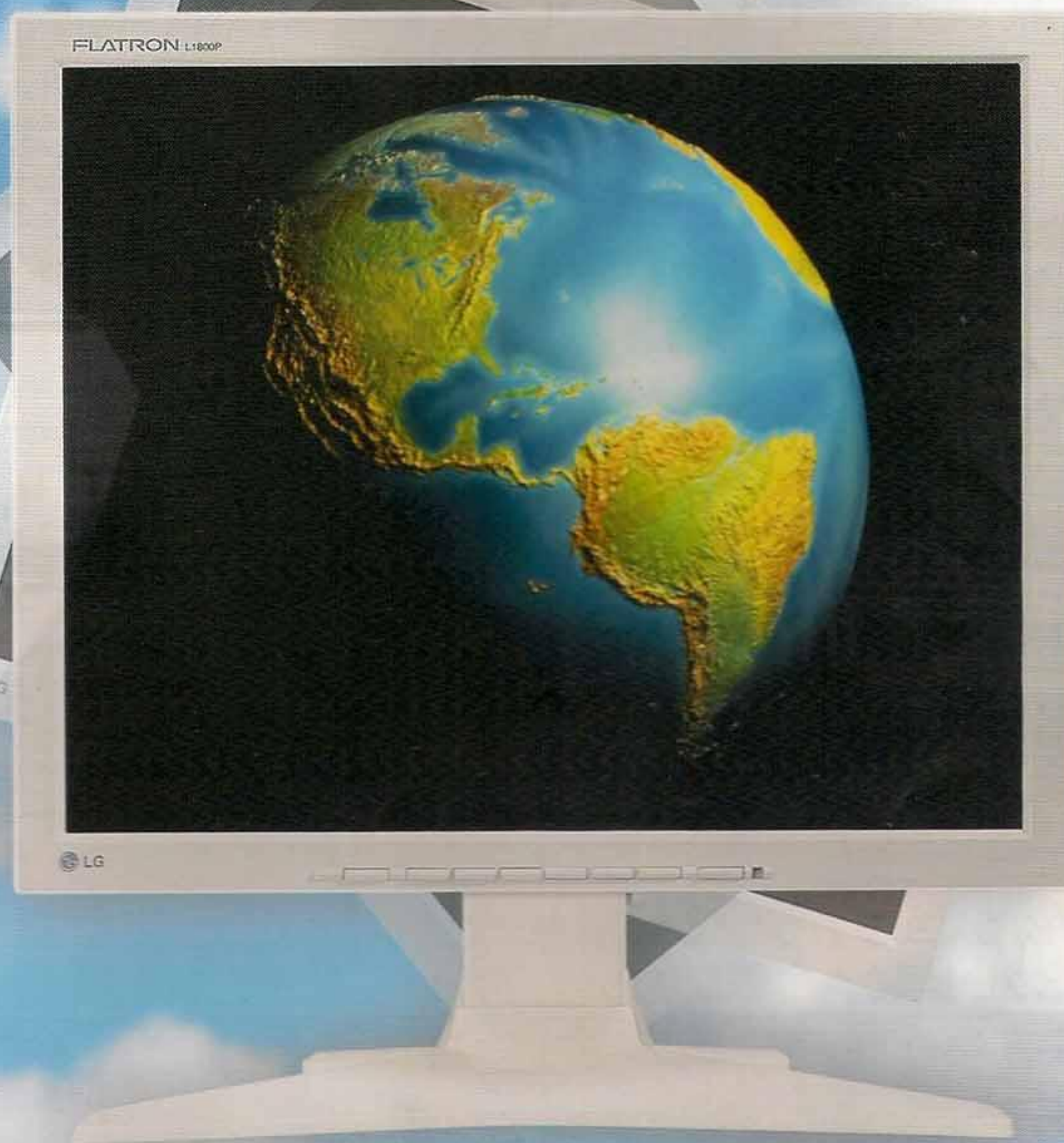
Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".



Digitally yours

FLATRON®

freedom of mind



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

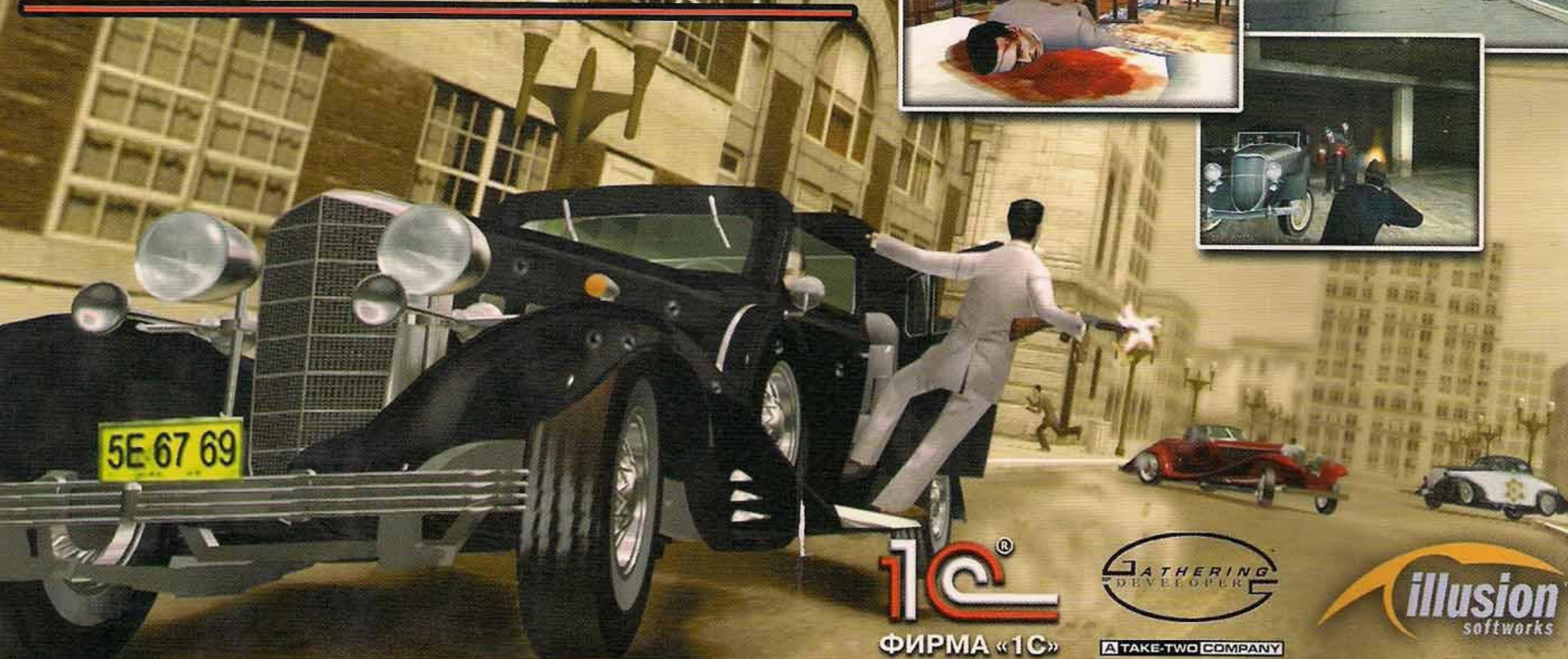
FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

МАФИЯ



1С
ФИРМА «1С»

GATHERING
DEVELOPER
A TAKE-TWO COMPANY

illusion
softworks

© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks и эмблема Illusions Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusions Softworks. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © 2002 Исключительное право на издание и распространение игры Mafia в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Беренгов пр, 8/1;
ул. Шосейная, 11;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
1-я ул. Энтузиастов, д. 12-а;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
м. Марьино ТК, павильон №19;
Зеленоград, корп. 1106Е;
Смоленская, 24 «а»;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261, 262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул. д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давя переулок,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56,
«Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушек»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 315, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Киолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ,
к. Высотных энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1;
Савеловский ВКЦ Б27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Поланка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр. 1,
«Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити»;
2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1,
«Книжный магазин Ангелика»;

Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д.71,
«Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик»;
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5,
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51,
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная д.128, кор.3;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский»;
пав. д.14, Б21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36
Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Луговая, 21;
ул. Жигур, 48;
ул. Светланская, 89;
ул. Нижне-Портовая, 1. МОРВОЗЗЛ;
ул. Верхне-Портовая, 38, ДКМ;
ул. Шилкинская, 10 «Sonis»;
ул. Русская, 46 «Sonis»;
ул. Русская, 46 «Планета»;
ул. Сахалинская, 37 «Sonis»;
пр. 100лет, 51 «Sonis»;
пр. Океанский, 13/23
Владимир
ул. Десятинская, 10;

Волгод
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Дзержинск
ул. Гайдара, 51а
Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б
Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул. Радищева, 4 ТЦ «Навигатор»
Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71
Жуковский
ул. Покосная, 24;
ул. Чкалова, 1
Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»
Иркутск
Чехова 19 «РемБыТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «Хобби-обла»;
Урицкого 1, «Детский мир»
Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киров
ул. Московская, 12;

ул. Пролетарская, 17А;
ул.Воровского, 71
Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
ул. Советская 130
Лангелас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;
Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адрис»
Лысьва
ул. Федосеева, 33
Махачкала
ул. М. Ярагского, 67
Миасс
пр. Октября, 31
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н
«Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»
Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»
Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
Академгородок, ТЦ 2 этаж;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15

Одесса
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортский»
Омск
ул. Красный Путь, 9
Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24,
ул.Луначарского, 58
Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемар, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
ул. Серафимовича, 79, оф. 17,
Компания «Энджин»
Самара
ул. Минусина, 15, ТТЦ «Аквариум»;
секция «АПС», 2 эт.;
ул. Зои Космодемьянской, 7
Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевикская 37/3;
ул. Советская, 65
Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;

пр. Станек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный
Левашовский пр., 12;
ул.Гонимая, д.13 «ДиксиПрог»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом. 4-Н, «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 4
Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б, «Диггер»
Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРН»
Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеса»;
пр. Степана Разина 9а Т.Д. «Славянск»
Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 8;
ул. Иркутский тракт д. 118/1
Тюмень
ул. Республики, 62
Уссурийск
ул. Некрасова, 252
Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрь»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»
Чусовой
ул. Чайковского, 8
Якутск
ул. Ордоникидзе, 20, «Матрица»
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.